

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

UNREAL 2

ЭКСКЛЮЗИВНО
ИЗ ЛОГОВА
epic games

E3
2002

PREVIEW:

Metal Gear Solid Substance, Imperium Galactica III: Genesis, Super Mario Sunshine, Republic: The Revolution, Devil May Cry 2, The Legend of Zelda, Lord of the Rings: The Two Towers, Project Ego, The Movies, Ninja Gaiden, Panzer Dragoon Orta, Duality, Silent Hill 3, XIII

ИГРЫ:
Herdy Gerdy, Gore, Medal of Honor: Frontline, «Джаз и Фауст», Mobile Forces, Le Mans 24 Hours

ПОСТЕРЫ:
«Джаз и Фауст», «Бэтмен: На страже города»

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru



9 771609 103003

13>



SAMSUNG

SyncMaster

мастер в своем классе



www.samsungelectronics.ru

TFT мониторы Samsung SyncMaster

- стильный эргономичный дизайн • 3 варианта цветового решения корпуса
- увеличенный угол обзора • быстрая и точная автоматическая настройка
- соответствие самым строгим стандартам безопасности
- 3 года гарантии

TFT мониторы Samsung SyncMaster - №1 в производительности и новых технологиях

Москва Олди 232 3009; Рокко 795 0400; Вист 159 4001; Портва 787 7007; Формоза 234 2164; Лизэрд 799 5398; Белый винтер 730 3030; Деннисон 787 4999; НИКС 216 7001; СПЛНК 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валто 299 5756; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Технократ Компьютерс 363 9333; 5МС 956 1225; М.Видео 777 7775; Deulen Computers 195 0239; Сетевые Лаборатории 784 6490; Кит 181 3539; Элон 777 9779; Березка-8 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Аллодин 290 5565; Альфа-Компьютерс 320 8080; АСКоД 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕИ" 325 3215/16; СНС 346 8635; СОНКОМ 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммюре 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Лодога 325 8202; IVC CHS 346 8636; Аэро Computers 248 8390; Портва Болтко 296 8094; Display Group 273 2263; Новосибирск (3832) Вист 54 1010; Кавесто 33 2407; Адигон 16 4422; МультиШтери 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) ТехноПолис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Мирко Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трайд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сони (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юг 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Клосс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроникс 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Комплекс 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммид 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Inton 56 0056; ЭлекоКом 65 7260; Ижевск (3412) Эммы 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Око 55 8585; Рязань (0912) Комисс 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Магн 64 2200; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Програ 16 3287; Ломберт 32 6104; Токт-Соф 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛанд 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Конекс 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СоюзИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587; Консул 32 7580; Нахodka (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Форго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Конс 32 6080; Орел (0862) Трио 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трайд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регорд Тю 48 5285

Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

НОВАЯ ИГРА!

Полуночный драйв

Минимальные системные требования:

Операционная система Microsoft®
Windows® 98/Me/2000

Процессор Pentium® II 266 MHz
64 МБ оперативной памяти
DirectX® 8.0

Совместимый с DirectX® 8.0 видеoadаптер
с 8 МБ памяти и звуковая карта
4-скоростное устройство для чтения
компакт-дисков или DVD-дисков
Мышь, клавиатура

轨迹狂飙GT 真夜中



Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail:
zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!

Поддержка для зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

новый
диск
www.nd.ru

Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

NEWS

АНОНСИРОВАНЫ	
ВТОРЫЕ «ДЕМИУРГИ»	004
WARCRAFT III...	
ГОТОВ?	005
ХИТ-ПАРАД	007
ЗАСТАВЬ ЯПОНЦА	
КУПИТЬ ХВОХ	008
VIRTUA FIGHTER 4	
ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ	008
КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ	009
SHORT NEWS	009

REVIEW

MEDIAL OF HONOR:	
FRONTLINE	048
HERDY GERDY	050
«ДЖАЗ И ФАУСТ»	052
TACTICS OGRE:	
THE KNIGHT OF LODIS	054
MOBILE FORCES	056
BAD MILK	058
LE MANS 24 HOURS	060
GORE	062
V8 CHALLENGE	064
ANIMAL PARADISE	066
STAR WARS: ATTACK	
OF THE CLONES	067
NAVY SEALS	074
LOST ISLAND	075
HALLOWEEN	074

ДМИТРИЙ АГАРУНОВ:
С ИГРОЙ ПО ЖИЗНИ!

EPIC GAMES

ЕЗ 2002. SPECIAL REPORT

ЕЗ 2002. PREVIEWS

014

016

020

026



ONLINE

ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ –	
ПЕРЕХОД НА ЛЕТНЕЕ ВРЕМЯ	076
ХАЛЯВА, СЭР!	077
ПЕРЕПИСЬ НАСЕЛЕНИЯ.	
ДЛЯ САЙТА...	078
ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ	080

ПОСТЕРЫ

«ДЖАЗ И ФАУСТ»	#01
«БЭТМЕН: НА СТРАЖЕ ГОРОДА»	#02
В ЖУРНАЛЕ С CD ФОРМАТ А2	

КИБЕРСПОРТ
HARDWAREТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ
СИСТЕМ MICROLAB И SVEN

084

RETRO

ОККУЛЬТНЫЕ ЧАРЫ	
MEGAMI TENSEI	068
НОСТАЛЬГИЯ ПО СПРАЙТАМ	072

BOOKSCREEN
WIDESCREEN

МИТО-ХАНДРА	088
HOMESCREEN	088

КОДЫ, ПИСЬМА
СПИСОК ИГР

E3 preview

007: Nightfire (PC)	028	Sly Cooper and the Thieves
007: Nightfire (Console)	046	Raccoonus
Alter Echo	042	SOCOM: Navy SEALs
America II	026	Star Fox
Auto Modellista	036	Star Fox Adventures
Beach Spikers	038	Star Ocean:
Breath of Fire V	033	Till the End of Time
Castlevania:		Star Wars: Bounty Hunter
Harmony of Dissonance	036	Star Wars: The Clone Wars
Contra Advance	044	Steel Battalion
Contra: Shattered Soldier	032	Suikoden III
Crazy Taxi 3: High Roller	046	Super Mario Sunshine
Dead or Alive		Super Monkey Ball 2
Xtreme Volleyball	038	Tekken 4
Devil May Cry 2	033	Tenchi 3: Wrath of Heaven
Divine Divinity	026	The House of the Dead 3
Duality	027	The Legend of Zelda
Fear Effect: Inferno	044	047
F-Zero GC	036	The Movies
Golden Sun: The Lost Age	035	046
Grand Theft Auto: Vice City	042	The Y Project
Gungnir	038	Toejam & Earl 3
Highland Warriors	027	Tony Hawk's Pro Skater 4
Imperium Galactica III:		044
Genesis	027	Unreal Championship
Kingdom Hearts		042
Lord of the Rings:		XIII
The Two Towers	035	Zone of the Enders:
Marvel vs. Capcom 2	042	The 2nd Runner
Metal Gear Solid Substance	038	040
Metroid Prime	034	
Mortal Kombat: Deadly Alliance	047	
Ninja Gaiden	033	
Onimusha 2:		
Samurai's Destiny	046	
Panzer Dragoon Orta	032	
Primal	044	
Project Ego	040	
Project Nomads	028	
Ratchet & Clank	040	
Red Dead Revolver	040	
Red Faction II	042	
Republic: the Revolution	029	
Resident Evil 0	033	
Resident Evil Online	040	
Robotech: Battlecry	044	
Rygar:		
The Legendary Adventure	046	
Shenmue II	046	
Shinobi	034	
Silent Hill 3	040	

PC

«Джаз и Фауст»	052
Mobile Forces	056
Bad Milk	058
Gore	062
Navy SEALs	074
Missing On Lost Island	075
Halloween	074
Le Mans 24 Hours	060
Animal Paradise	066
V8 Challenge	064

PS2

Medial of Honor: Frontline	048
Herdy Gerdy	050
Le Mans 24 Hours	060

PS one

Persona	072
---------	-----

GBA

Tactics Ogre: The Knight Of Lolis	054
Star Wars: Attack of the Clones	067



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ

Buzzingcars;
Deep Sea Tycoon

SPECIAL

Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 2 играм;
Скриншоты ко всем review
в журнале;
Скриншоты ко всем preview
в журнале

ВИДЕО

Dead or Alive Xtreme Beach

Волейбол;

Duality;
Medal of Honor: Frontline;
Britney's Dance Beat

ИНТЕРНЕТ

Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 - Runtime for
Windows 98, Me;
DirectX 8.1 - Runtime for
Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch

ПАТЧИ

Half-Life ver. 1.1.1.0 full
upgrade;
HoMM IV ver. 1.3;
Tropico Paradise Island ver.
1.51;
ИЛ-2 Штурмовик ver. 1.1;
Lost Island patch;
Team Factor ver. 1.5

СТАТЬИ

Полное прохождение
Soldier of Fortune II:
Double Helix;
Полное прохождение

«Джаз и Фауст»;

Окончание прохождения
The Elder Scrolls III:
Morrowind

ПРИМОЧКИ

Counter-Strike ver. 1.5 full
upgrade;
Counter-Strike Pod Bot 2.5;
Counter-Strike Weapons;
Counter-Strike Maps;
Counter-Strike Player Models;
Unreal Tournament: GODZ



EDITORIAL

От редакции до Манежной – рукой подать; пять минут пешком, если неспешно, и того меньше, если чуть живей... Чуете, к чему я? Верно, к тому самому беспределу, который происходил прямо перед нашими окнами. Сначала даже не было эмоций – насколько нереальным казалось жестокое зрелище, словно бы вырванное из гротеско-варварского контекста и совершенно не укладывающееся в устои ласкового московского вечера. Центральная улица города. Сердце Первопрестольной. Теплый июньский закат. И бойня.

Меня мучает только один вопрос – почему? Почему армия болельщиков вдруг, по прихоти какого-то злого рока, превращается в толпу изуверов? Казалось бы, что может быть благороднее и красивее спорта – командный дух, воля к победе, уважение к сопернику... Неужели спорт способен породить обратные эмоции?

Нет, тут дело в другом. И глупо обвинять во всех грехах футбол, а увлечение оним привранивать к причастности к кровавому ордену. Бред. Равно как и ставить клеймо на играх, дескать, именно они подталкивают брать в руки отцовскую двустрелку и...

Виноваты мы сами. Не надо яро пенять на правительство, общество или местную культуру. Мы хозяева своей жизни, и нам решать, кто мы в этой игре – волчья стая или сплоченная команда. А стрессы, злобу, ненависть, без которых, как ни крути, не обойтись, можно выместить другими способами... Совет? На днях потратил ночь за Gore. Вот где, казалось бы, жестокость бьет через край... Только почему-то мне совсем не хочется хвататься за оружие или переворачивать машины. Напротив, негатив остался там, за экраном, уступив место нормальным добрым человеческим чувствам... Чего и вам от души желаю!

Всегда с вами, плечом к плечу,
Юрий Поморцев

На обложке: Unreal II – один из самых аппетитных и ожидаемых проектов на PC. ЖДЕМ!!!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung	01, 15, 19, 23,	41, 57, 71	Руссобит-М	51	Полигон	77	Премьер-Видео	85	Невада	
03 обложка	Дина	25, 37, 39	Media2000	43, 45, 55, 59,	63	Zyxel	79	Журнал Computer	87	Азбука	
	Виктория	07, 09, 11	Акелла	61, 89	1С	Бука		Gaming World	91	Журнал "Хулиган"	
04 обложка	1С	13	ISM	47	МДМ-кино	69	Савлевский рынок	81, 83	E-Shop	93	Радио Ultra

СТРАНА ИГР

№13 (118) июль 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru заместитель главного редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru заместитель главного редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор раздела видеогр
Михаил Разумкин razum@gameland.ru редактор
Юрий Воронов voron@gameland.ru редактор CD
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США

ART

Миша Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru дизайнер
Максим Каширин max@gameland.ru дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун iрен@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Яна Губарь ула@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru менеджер
Самвел Ашташян samvel@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru технический директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: «ScanWeb», Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламирующие. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Миша Огородников

НОВОСТИ



АНОНСИРОВАНЫ ВТОРЫЕ «ДЕМИУРГИ»



Компания Nival Interactive анонсировала «Демиурги II». В СНГ и странах Балтии игру все также будет издавать «1С». Что касается Запада, то в данный момент известен только издатель на североамериканском рынке. Им стала компания Strategy First, а продукт, что логично, получит название Etherlords II.

Полностью переработан стратегический режим «Демиургов II» – действие разворачивается вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию до конца, сохраняя опыт, умения, заклинания и руны, переходя в новую миссию. Герои теперь могут плавать на кораблях и сражаться с водными монстрами, использовать подземные тонNELи и телепорты. Тактический бой также получил новое развитие: вдвое увеличилось количество заклинаний, доступных каждой расе, а конструктор артефактов позволяет изменять эти заклинания. 16 новых созданий и 32 заклинания могут быть использованы героями любой расы.

«Мы тщательно проработали отзывы игроков и прессы о «Демиургах» и приняли решение серьезно изменить концепцию игрового дизайна

во второй части, – сказал Сергей Орловский, генеральный директор Nival Interactive. – Мы планируем не просто дополнить первую часть, но изменить игровой процесс на глубоком уровне и создать другую, более совершенную игру в соответствии с пожеланиями наших пользователей».

В «Демиургах II» четыре новые кампании, причем каждую миссию можно пройти самыми



Герои могут сражаться не только на суше, но и на море.



разными способами, а «новая нелинейная сюжетная линия объединяет игровой мир в единое целое». Вместе с игрой выйдет редактор карт, с помощью которого можно будет создавать собственные миссии и кампании.

Предполагаемая дата выхода «Демиургов II» – первый квартал 2003 года.

WARCRAFT III... ГОТОВ?

PC Онлайновый магазин EB Games поместил на своем сайте объявление, что Warcraft III: Reign of Chaos ушел на золото, но представители Blizzard Entertainment заявили, что это было сделано «без подтвержде-



ния со стороны компании». Ответа на вопрос, готова ли на самом деле игра, не последовало. В итоге просто появилась достаточно неожиданная официальная информация. Во-первых, Warcraft III: Reign of Chaos все-таки действительно ушел на золото. Во-вторых, релиз перенесен на 3 июля. Любопытно, но при этом EB Games на своем европейском сайте утверждает, что на самом деле дата выхода – 5 июля.

JAGGED ALLIANCE 3?

PC Sir-Tech Canada и Strategy First подписали соглашение, по которому к последним отходят права на все игры серии Jagged Alliance, а также все материалы по ним, включая программный код. Теперь распространением, продажей и поддержкой пользователей этих игр будет заниматься исключительно Strategy First. Компания уже анонсировала выход Jagged Alliance 2 Gold Pack, который будет включать в себя Jagged Alliance 2 и Jagged Alliance 2: Unfinished Business.

Sir-Tech Canada тем временем ищут партнера для аналогичной сделки по бэк-каталогу (то есть по всем частям серии) Wizardy и серьезно обсуждают возможность разработки Jagged Alliance 3 и, по слухам, новой части Wizardy.

Что интересно, часть персонала Sir-Tech получила должности в Strategy First. Причем одним из сменивших место работы людей стал сам Ян Карри (Ian Currie) – создатель Jagged Alliance. При этом велика вероятность того, что, несмотря на подобные пертурбации, Карри все-таки примет участие в разработке Jagged Alliance 3.

ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ – СПЕРВА НАУЧИСЬ

PC Выпуском WarBirds III: Fighter Pilot Academy, нового авиасимулятора от компании I Entertainment Network, займется Simon & Schuster Interactive. Как понятно из названия, игрокам предстоит пройти летную школу и подтвердить свой класс в миссиях против компьютерных противников. И только после этого можно будет сразиться на бескрайних онлайновых просторах с другими игроками, управляя одним из пятидесяти самолетов времен Второй Мировой войны.



WarCraft III будет доступен уже в самое ближайшее время. Обзор долгожданного суперхита – в следующем номере нашего журнала.

ОТ ГЕТТИСБЕРГА К АУСТЕРЛИЦУ

PC Breakaway Games и Shrapnel Games анонсировали долгосрочное сотрудничество, которое начнется с выпуском Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory – первой игры из серии Greatest Battles. Это wargame на движке от Sid Meier's Gettysburg. Три нации, достоверные ландшафты и более двадцати пяти исторических и вымышленных сражений – вот и все, чем могут похвастаться издатели.

ТРОЙНОЙ УДАР

PC К осени Infogrames выпустит своеобразную трилогию аркадных игрушек, объединенных общей темой Второй

Мировой войны. В августе выйдет танковая аркада Operation Tiger Hunt, в сентябре – подводный шутер Operation Steel Tide, а в ноябре Operation War in the Pacific, позиционирующаяся как представитель странноватого жанра «rotating 3D gallery shooter». Игры разрабатываются Digital Fusion, Screaming Games и Running Dog Software соответственно.

ДВА ADD-ON'А ОДНОВРЕМЕННО

PC Wilco Publishing объявила о грядущем выходе сразу двух add-on'ов для Microsoft Flight Simulator: Airport 2002 Volume 1 и A320 Pilot in Command. В обеих играх будет задействована новая анимационная технология под названием Flight Simulator New



Microsoft пытается заработать побольше деньжат на поклонниках авиасимуляторов. А те и рады.

Animation Technology, поддерживающая полную подвижность любого объекта в игре, более реалистичные, нежели раньше, освещение и смену дня и ночи, трехмерный звук с эффектом Доплера. Под полной подвижностью подразумевается отображение в игре открывающихся дверей, поворачивающихся колес и даже передвижение людей, и все это просчитывается во взаимодействии друг с другом.

ADD-ON K EMPIRE EARTH ОТЛОЖЕН

PC Ранее запланированный на осень выход *Empire Earth: The Art of Conquest* перенесен на конец года. Напомним, что данный expansion pack для *Empire Earth* от Sierra и Mad Doc Software принесет с собой три новых кампании для одиночной игры, новую эпоху и несколько новых юнитов.

С ВОЛКАМИ ЖИТЬ...

PC Огромное количество пользователей **Battle.net**, скачивая с сомнительных сайтов программы, дабы хакнуть игро-

щиеся специальной кнопкой на передней панели и позволяющей управлять яркостью. Возможны три режима яркости, оптимальных для различных приложений: 330 кд./м.кв – игры, движущиеся изображения, 200 кд./м.кв – Интернет, 150 кд./м.кв – офисные приложения.

Кроме того, в этих моделях присутствует такая уже известная функция как HighlightZone, позволяющая увеличивать яркость выделенного участка экрана. Причем она несколько модернизирована и теперь может автоматически распознавать участок с движущимися изображениями и повышать его яркость. Кроме того, при наличии USB-порта можно использовать мышь для оперирования экранным меню этой функции, а также производить пользовательские настройки монитора при помощи меню MouScreen. Первые отзывы, поступившие от компаний продающих эти мониторы, более, чем положительны. Специалисты подчеркивают традиционно высокое качество мониторов Samsung и привычно высокий интерес покупателей ко всем новинкам этой компании.

GIGABYTE ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ 3D-УСКОРИТЕЛИ

PC **Gigabyte** анонсировали линейку 3D-акселераторов AP128DG-H на основе графических процессоров ATI Radeon 8500. AP128DG-H используют новейшие технологии Truform и Smart Sheader от ATI и поставляются с 128 MB DDR SDRAM на борту. В комплект с устройствами также включены утилиты V-Tuner и Power DVD XP. В комплект с графическими ускорителями **Gigabyte** AP128DG-H могут входить до шести игр.



вой сервер или дублировать предметы, получали вместо них вирусы, а авторы этих вирусов получали пароль на **Battle.net** и, соответственно, доступ ко всей игровой информации незадачливых хакеров. Мораль – играйте честно, и проблем будет меньше.

MAGICBRIGHT УЖЕ В РОССИИ

PC Несколько недель назад в Москве появились первые две модели мониторов Samsung SyncMaster из новой серии **MagicBright**, анонсированной 11 апреля 2002-го года. Это 17-дюймовые мониторы с плоским экраном 763МВ и 765МВ, которые являются начальными моделями вышеупомянутой линейки. Также серия включает в себя мониторы 757МВ, 955МВ и 957МВ, которые в скором времени также появятся на прилавках. Свое название серия **MagicBright** получила благодаря одноименной функции, активизирующ-

Новая эпоха в add-on'e к Empire Earth – самый интересный его момент.



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
2 Grand Theft Auto 3	Take 2
3 The Sims: On Holiday	Electronic Arts
4 Elder Scrolls III: Morrowind	Ubi Soft
5 Medal of Honour: Allied Assault	Electronic Arts
6 The Sims	Electronic Arts
7 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision
8 The Sims: Hot Date	Electronic Arts
9 Star Wars:	
Galactic Battlegrounds Clone Campaigns	LucasArts
10 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Medal of Honour: Frontline	Electronic Arts
2 Spider-Man: The Movie	Activision
3 Final Fantasy X	Square
4 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
5 Grand Theft Auto 3	Take 2
6 Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	SCEE
7 Deus Ex	Eidos
8 LMA Manager 2002	Codemasters
9 Pro Evolution Soccer	Konami
10 Tekken Tag Tournament Platinum	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2 Spider-Man: The Movie	Activision
3 Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
4 Luigi's Mansion	Nintendo
5 Sonic Adventure 2: Battle	Sega
6 Super Monkey Ball	Sega
7 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
8 International Superstar Soccer 2	Konami
9 Burnout	Acclaim
10 Waverace: Blue Storm	Nintendo

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Spider-Man: The Movie	Activision
2 Halo: Combat Evolved	Microsoft
3 Project Gotham Racing	Microsoft
4 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
5 Max Payne	Take 2
6 Dead or Alive 3	Microsoft
7 Moto GP	THQ
8 Crash	Rage Software
9 International Superstar Soccer 2	Konami
10 Star Wars: Jedi Starfighter	LucasArts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

игра	издатель	платформа
1 Shaman King: Spirit of Shaman	Bandai	PS one
2 World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
3 Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	PS one
4 Hamster Tarou 3:		
The Grand Love Adventure	Nintendo	GBA
5 Project FIFA World Cup	EA Square	PS2
6 Castlevania:		
Harmony of Dissonance	Konami	GBA
7 World Fantasia	Square	PS2
8 2002 FIFA World Cup	EA Square	PS2
9 Hikaru Go	Konami	PS one
10 F1 2002	EA Square	PS2

РУССБИТ-М ВЫПУСТИТ THE SUM OF ALL FEARS

Компания «Руссбит-М» сообщила о подписании контракта с компанией Ubi Soft на издание на территории России и в странах Балтии тактической игры *The Sum of All Fears*. Локализацией будет заниматься студия Revolt Games, а появится игра 17 октября этого года одновременно с началом показа одноименного фильма на территории России. Обзор игры читайте в 12 (117) номере «СИ».



pc cdrom

С тех пор, как пропал магический амулет Аурин, в королевстве Фантазии начались тяжелые времена. Огромные пространства волшебного мира поглощает Ничто.

Только мужественный и опытный игрок может остановить разрушительное Ничто. В роли Атрея, героя известной новеллы "Бесконечная История", вы начинаете ваше приключение в Храме Тысячи Дверей. Путь истинных будет пролегать через шесть сюрреалистических миров, в каждом из которых вам предстоит решить десятки головоломок, встретить сотни удивительных существ и найти свою дорогу через дебри разрушающего сознания.

Если вам повезет, и ваш герой сможет вернуть волшебный амулет Аурин великой Императрице, Ничто будет вынуждено отступить. И поражающий взгляд игрока предстанет расцветающий мир королевства Фантазии. Экскурс по этой новой невероятной вселенной станет финальной точкой вашего почти бесконечного приключения...



• Игра по знаменитой книге Михаэля Зинде "Бесконечная История"

• Полная свобода передвижения по фантастическим и сюрреалистическим мирам игры, благодаря последним разработкам в области трехмерных технологий

• Высочайшее качество графики делает путешествие по королевству Фантазии настоящим красочным приключением

• Игра предлагает вам решить множество головоломок самых разных жанров: от интеллектуальных задач до проверки быстроты вашей реакции

• Сотни удивительных персонажей, встреча с которыми сделает ваше путешествие увлекательным и неборементальным



© 2002 "Akella"
© 2002 "Discreet Monsters"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
описание продажи: (095)729-2929 тех-поддержка - support@akella.com



ЗАСТАВЬ ЯПОНЦА КУПИТЬ XBOX

 Microsoft объявила о своих планах, касающихся онлайновой службы для ее приставки Xbox. Служба получила название **Xbox Live**, пока не имеет даты запуска, но бета-тестирование должно начаться уже этим летом. Приблизительно осенью в продажу поступит Xbox Live Starter Kit, включающий в себя Xbox Voice Communicator – периферийное устройство для голосового общения между пользователями – а также годовую подписку на сервис. Также в комплект будет входить игра Phantasy Star Online. Стоимость Xbox Live Starter Kit – 6800 иен (около \$55).

Microsoft обещает, что **Xbox Live** получит массированную поддержку со стороны разработчиков. Уже сейчас анонсированы 47 игр со встроенным онлайн-возможностями, среди которых стоит выделить Sega GT 2002 Online (Sega), SpikeOut X-treme (Sega), Tekki Online (Capcom), Shin Megami Tensei Nine (Atlus), Gaia Blade Online (From Software), не говоря уже об упомянутой Phantasy Star Online.

Кроме всего прочего, Microsoft старается в срочном порядке привить японцам любовь к своему «гроубику». Запланирована акция **Xbox Try More!**, которая начнется 1-го июля и закончится 31-го августа. Первые 50.000 человек, которые удастся прикупить себе Xbox в вышезначенный отрезок времени, получат диск с демо-версией Crazy Taxi 3: High Roller и роликом Murakumo. Ну а пользователи, которые будут приобретать две или более игры одновременно, получат возможность поучаствовать в розыгрыше трехсот комплектов наушников Pioneer Dolby Digital 5.1. Любопытно, найдутся ли вообще в Стране Восходящего солнца те самые 50.000 человек, которые захотят приобрести Xbox, учитывая нелюбовь японцев к этой приставке.

На самом деле из всего этого анонса самым ценным является то, что на Xbox этой зимой выйдет долгожданная сетевая драка SpikeOut X-treme от Sega/Amusement Vision, появления которой на домашних консолях ждали с 1998 года. Именно тогда она дебютировала в залах игровых автоматов, произведя настоящий фурор (игра находилась на вершине хит-парада аркадных игр около 6 месяцев), но только сегодня, благодаря сетевым и техническим возможностям Xbox, разработчики смогли начать безболезненный перевод ее на игровую приставку.

VIRTUA FIGHTER 4 ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ

 Информация о **Virtua Fighter 4 Evolution** появилась в прессе еще до E3, но какие-то подробности проекта Sega решила огласить только недавно. Итак, **Virtua Fighter 4 Evolution** – это своеобразный апгрейд всем известного бестселлера. От оригинала его отличают улучшенная анимация, новые приемы и доработанный игровой процесс. Кроме того, в игре дебютируют два новых персонажа: кикбоксер Brad Burns и дзюдоист Hinogami Goh. Расширяются возможности кастомизации бойцов:



появляются новые шмотки, всем желающим разрешат подкрашивать героям волосы и менять цвет глаз.

В **Virtua Fighter 4 Evolution** появятся новые арены и подвергнутся некоторой переделки старые. Также обещают появление новых эффектов, в частности погодных. Естественно, не обойдется дело без свежих режимов. Mission Mode рассчитан на single-player и в нем нам придется выполнять различные задания в духе «нанесите противнику 20 ударов» или «поставьте 10 блоков». Это, судя по всему, будет несколько напоминать похожий режим из Soul Calibur. Ну а Quest Mode призван снабжать различными миссиями пользователей VF.net, в процессе которых можно заработать реальные деньги или же новые предметы для своих бойцов.

Virtua Fighter 4 Evolution разрабатывается для «железа» Naomi 2. Появиться в аркадах игра должна уже этим летом. По поводу релиза для домашних игровых систем Sega пока ничего не говорит.



Новые герои серии Virtua Fighter по меркам этого файтинга смотрятся уж слишком экстравагантно.



НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ С FINAL FANTASY XI

 История с **Final Fantasy XI** все никак не закончится. Буквально недавно стало известно, что, оказывается, не все модели PlayStation 2 могут проигрывать кошмарную онлайновую забаву от Square, и на некоторых приставках **Final Fantasy XI** просто отказывается грузиться и выводит сообщение об ошибке. Square предлагает связываться с ней всем, кто натолкнулся на подобные проблемы, но все дело в том, что разрешить их компания пока что не в состоянии.

Но это еще не все. Square обрадовала всех пользователей **Final Fantasy XI**, отключив серверы для проведения апгрейда клиентских про-



Microsoft из кожи вон лазет, лишь бы японцы купили побольше Xbox'ов.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1-15 ИЮЛЯ 2002, ЕВРОПА

PC

- 05 Sid Meier's Sim Golf
- 03 WarCraft 3
- 12 Delta Force: Task Force Dagger
- 12 Quake 3 Gold
- 12 Return to Castle Wolfenstein Special Edition

XBOX

- 05 Antz Extreme Racing
- 05 Hunter: The Reckoning
- 05 Prisoner of War
- 05 RedCard
- 12 Slam Tennis

PLAYSTATION 2

- 05 Drakan: The Ancients Gates
- 05 Jekyll & Hyde
- 05 Prisoner of War
- 05 Rally 2002
- 05 Star Trek Voyager: Elite Force
- 05 Taz Wanted
- 05 Transworld Surf

GAMECUBE

- 05 RedCard
- 05 SSX Tricky
- 12 Zoo Cube

ИТОГИ КОНКУРСА НА ЛУЧШУЮ КАРТУ К ИГРЕ «КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ»

Как обещали, мы публикуем подробную информацию о призерах конкурса и, естественно, о призах.

Приз за ПЕРВОЕ место:

Компьютер INTEL®PENTIUM®III processor 800 PPGA
MHz/i815/128MB PC133/30GB 7200rpm/
Windows ME/SB PCI 128/

32M TNT2/3"+48xCD-ROM/ATX/Cool 370.

Антон Вербицкий verant@kaluga.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

Дмитрий Яременко hostem@fai.com.ua – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Приз за ВТОРОЕ место:

Комплект из трех игр компании «Руссобит-М»: Venom. Codename Outbreak, «Противостояние III», Myst III: Exile. Григорий Шишминцев griffin@griffin.pptus.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

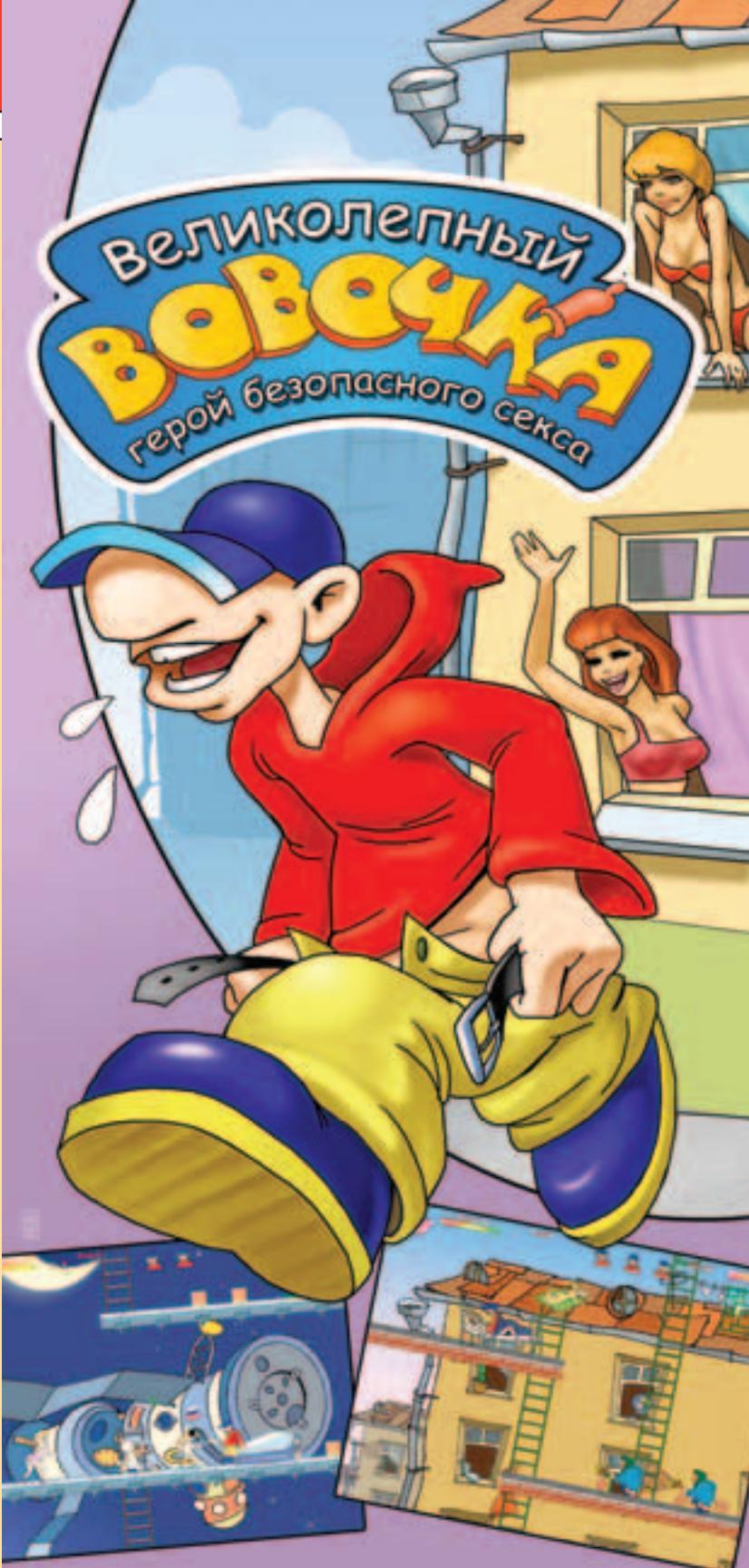
Алексей Зайвый eyes@ukr.net – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Приз за ТРЕТЬЕ место и приз ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ:

Подарочная упаковка Venom. Codename Outbreak. Алексей Кардаш alexisn@kmv.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

Тарас Блех – reitar@km.ru – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Награждение пройдет в офисах компаний «Руссобит-М» и компании GSC Game World.



Великолепный Вовочка, Человек и Сексо-Гигант, конет попасть в Книгу Рекордов Гиннеса! Для этого ему нужно сдать нормы Международного Мастера. А это значит, что вместе с ним вы отправитесь в кругосветное, кроссгейминговое путешествие в поисках самых экзотических диковинок. От драконов в лесах Амазонок до сексуальных Пупасок, от изобретательных Японок до очаровательных израильских Солдаток - везде должны побывать Вовочки. Посетить дома Добра... и, по возможности, избежать изюминок зла. Как наставляли супергероев, Вове будут противостоять Ниндзя, Кривки, Космонавты, Единуты, Низшие армийские чинчи и прочие опасные элементы. Но и награды будут по-истине геройской - в конце каждого прохождения уровня Вовочка оказывает чумовой стриптиз, и исполнение живых девушек. И чем лучше Вовка будет справляться со сканами облизнутостью - тем больше откровенные сцены он сможет увидеть! Готовы ли вы покорить всех женщин мира? Сладите ли нормы Международного Мастера? Попадете ли в Книгу Рекордов? Рискуйте! Кто не рискует, тот живет сам с собой!

PC CD-ROM

Эксклюзивный распространитель игры -
компания «Мастер Наместник»
телефон: +7(095) 7382336

MACHO

www.machostudio.ru



грамм. Предварительно объявив, что для возобновления игры понадобится обновить аккаунт. Представители компании утверждают, что в итоге был вычищена часть багов и подшифрован игровой баланс. Но нам в любом случае следует ожидать новых сообщений о проблемах. Так просто ничего не разрешится. По крайней мере, не в этом случае.

SQUARE ЗАЯВЛЯЕТ О СВОИХ ПЛАНАХ



Несмотря на жуткий провал *Final Fantasy XI*, Square ничего не остается, кроме как с оптимизмом смотреть в будущее. Причем с таким, что к концу года компания надеется на увеличение поголовья подписчиков *Final Fantasy XI* до 300.000. При этом так до конца и не понятно, выйдет ли игра на Западе. Ориентировочно релиз запланирован на 2003 год. Но не факт, что в Штатах и Европе вы-



пустят жесткий диск для PlayStation 2, в то время как игра требует его наличия. Но уже сейчас Square подтвердила свои давние планы по выпуску *Final Fantasy XI* на PC.

В ближайшее время компания также планирует запустить две RPG для PlayStation 2 (вероятно, это будут «ответвления» *Final Fantasy X*, о которых мы рассказывали в прошлом номере) плюс еще один action для той же платформы. На подходе также *Front Mission* для WonderSwan Color и две игры для Game Boy Advance. Причем од-

ной из них абсолютно точно станет *Final Fantasy Tactics*.

Следует сказать и несколько десятков слов о взаимоотношениях новых старых партнеров Square и Nintendo. Последняя смотрит на всю карусель с *Final Fantasy XI* сквозь пальцы, хотя и достаточно скептически отзывается об онлайновых играх. При этом руководство компании возлагает большие надежды на новый проект Square, который должен появиться на GameCube. Причем, как заявил Хироши Ямаути, возможно, уже в этом году. Практически подтверждена информация, что этот самый суперпроект является ничем иным, как новой частью (или же ответвлением) серии *Final Fantasy*. Причем серьезнейшим образом обсуждается возможность взаимодействия игры с Game Boy Advance. А это, что характерно, наводит на вполне определенные размышления.

УШАСТЫЙ ЛИНК В SOUL CALIBUR III!



Вскоре после того, как Nintendo и Namco заключили договор о партнерстве, стало известно, что версия *Soul Calibur II* для GameCube получит один прелестнейший бонус. Дело в том, что персонажем новой части уже ставшего легендарным файтинга станет Link – главный герой серии *The Legend of Zelda*. Несмотря на то что новая часть игры показывает нам остроухого друга в необычном гиперкомичном ракурсе и в модной cel-shaded графике, в *Soul Calibur II* он будет выглядеть более-менее стандартно, без всяких мультишных вывертов. Что, впрочем, понятно – cel-shading в *Soul Calibur II* никаким боком не вписался бы.

Вообще, выход игры в аркадах на данный момент запланирован на начало июля. Интересно, что Namco объявила список доступных режимов: Arcade, Time Attack, Training, Survival и Conquest. По поводу последнего стоит сказать парочку нелишних слов. Conquest должен вливаться в игру только спустя месяц после дебюта *Soul Calibur II* в залах игровых автоматов. Представляет он из себя достаточно необычную штуку. Игроку нужно будет зарегистрироваться на одном из автоматов, ввести свое имя и пароль. Далее необходимо влиться в одну из четырех фракций и принять участие в битвах с группировками противника. У каждой из фракций имеется в наличии определенная территория и ее вам предстоит попробовать завоевать, попутно развивая способности своего персонажа. Остается посмотреть на реализацию этого режима. От игроков, кстати, уже поступали жалобы на то, что участвовать в Conquest придется только на одном определенном автомате, на котором хранится регистрационная информация. Что,



SHORT NEWS

DreamCatcher Interactive выпустит на североамериканском рынке шесть игр компании Wanadoo Edition, которыми будут: шутер Iron Storm, трехмерная космическая стратегия *Hægemonia*, action/adventure Curse: Eye of the Isis, платформеры Pink Panther и Spirits & Spells и спортивная аркада Xtreme Beach Soccer.

Вполне вероятно, что релиз Lord Of The Rings: The Two Towers состоится и на PC, но от прямого ответа на вопрос о возможности этого представители Electronic Arts пока уклоняются.

По прогнозам DFC Intelligence, в 2006 году около 114 миллионов человек по всему миру будут играть в онлайновые игры.

Prima Games с разрешения Infogrames выпустит десять руководств для наиболее популярных компьютерных и консольных игр компаний.

Gnostic Labs анонсировала смесь из командного FPS и космической RTS под названием *Eschaton*. Игра начинают в качестве простых пилотов и по мере успехов получают повышения, несущие с собой пресловутые элементы реалтаймовой стратегии в виде управления юнитами и добычей ресурсов.

Ожидаящийся патч для *Soldier of Fortune II*, помимо исправления багов и повышения сопротивляемости игры читерам, добавит новый режим Demolition и несколько свежих уровней. Также Raven Software работают над возможностью включения в игру голосового общения.

Microsoft Train Simulator обзавелся add-on'ом, который зовется Pro Train: Rhine Valley Cologne и уже поступил в продажу.

В августе Strategy First выпустит US Open 2002 – просто еще один симулятор тенниса.

Square и Enterbrain планируют выпустить трехдисковое DVD-видео *Final Fantasy: The Adventure Bible*, повествующее о создании различных частей RPG-сериала. Японский релиз должен состояться 25-го июля.

В прессе появились слухи о том, что Sega планирует воскресить несколько своих легендарных игровых серий, включая *Golden Axe*, *Streets of Rage* и *Planet Harrier*. Возможно, продолжения упомянутых игр уже находятся в разработке.

THQ сообщила, что Travellers Tales займется разработкой игры по мотивам Pixar'овского мультфильма *Finding Nemo*, премьера которого намечена на лето 2003-го года.

Также по мотивам фильма *The Hulk* будет выпущена игра, которая увидит свет на PlayStation 2, Xbox и GameCube. Ну а на Game Boy Advance выйдет особый вариант *The Hulk*, созданный на основе популярного комикса.

Sega в данный момент работает над тремя системами для игровых автоматов: Chihiro (совместимую с Xbox), TriForce (совместимую с GameCube) и System X. Последняя разрабатывается совместно с Sammy и, по всей вероятности, будет совместима с PlayStation 2.

В июле в Японии в продажу поступит новая Memory Card 251 для GameCube, в четыре раза более вместительная, чем стандартные карты памяти. В Северной Америке устройство появится на прилавках 25-го июня.

Во время Memory Stick Forum компания Sony показала Memory Stick Duo, совместимую с PlayStation 2 и японскими сетевыми службами для нее. Японский релиз новинки назначен на июль.

8-го августа Playmore выпустит в Японии *The King of Fighters 2000* для Dreamcast.

Konami работает над документальным фильмом, посвященным созданию *Metal Gear Solid 2*. Летом DVD выйдет в Японии и Северной Америке.



Вы можете себе представить, как будет смотреться Link в SC2? А мы, представьте себе, можем.



сами понимаете, не очень удобно. Впрочем, в домашней версии **Soul Calibur II** таких проблем у нас возникать не будет.

PHANTASY STAR ONLINE ШТУРМУЕТ GAMECUBE В АВГУСТЕ

 Sega объявила дату японского релиза **Phantasy Star Online Episode I & II** для GameCube. Игра появится на прилавках 8-го августа и будет стоить 6800 юен (около \$55). Также будет доступен комплект из игры и модема за 9800 юен (около \$79). Онлайновый сервис не будет бесплатным, а потому пользователям придется отстегивать по 600 юен (около \$5) ежемесячно или же оплатить сразу три месяца, что обойдется в 1500 юен (около \$12).

Бета-тестирование **Phantasy Star Online Episode I & II** идет полным ходом. На игру уже можно сделать предварительный заказ. Причем все, кто сподобится на такой шаг, должны получить в подарок специальную карточку памяти.



ЗА СТЕНОЙ

Интерактивный эротический квест

Стань участником reality-шоу!

Хотите стать участником виртуального телевизионного reality-шоу? Считаете, что жизнь под наблюдением телекамер и замкнутом пространстве – это для вас? Мечтаете о лаврах победителя шоу а-ля «Большой Брат»? Тогда испытайте себя в игре «За стеной»!



Помимо вас в игре присутствуют еще пять виртуальных игроков – три девушки и два парня. Ваша задача – выиграть «состязание» вместе с одной из участниц шоу. По мере того, как вы будете налаживать отношения с привлекшейся вам девушкой, другие ребята тоже не станут терять времени даром... И не забывайте – после каждого этапа игры проходит голосование виртуальных зрителей, которые выбирают «избушника». Помните: среди отсеканных игроков можете оказаться и вы!

- Встроенные игры в подлинного дурака на раздевание
- Более двух часов полноценного видео
- Более десяти эротических видеоклипов
- Здоровый эротизм
- Шутки, юмор, страсти в исполнении очаровательных девушек

Эксклюзивный распространитель
игры – компания «Полет Навигатора»
www.cdnavigator.ru
тел (095)7282328

MACHO
студия эротики

www.machostudio.ru



Еще Sega Sonic Team сообщила, что в *Phantasy Star Online Episode I & II* будут встроены четыре бонусные игры, которые можно закачать на Game Boy Advance: *NiGHTS: Score Attack*, *Puyo Puyo Limited Edition*, *Pachi Garden* и *Chu Chu Rocket*.

КОСМИЧЕСКИЕ ДИНОЗАВРЫ ОТ САРСОМ

Компания Сарсом в текущем финансовом году собирается выпустить по всему миру аж 74 тайтла, 22 из которых выйдут на PlayStation 2, девять на GameCube, пять на Xbox, два на PS one, один на Dreamcast и, представьте себе, аж 27 на PC и «прочих консолях». Что следует понимать под «прочими консолями», правда, сказать сложно. Хотя, в общем-то, очень даже возможно.

Что касается потенциальных хитов Devil May Cry 2, Resident Evil 0 и персонального фаворита автора этих строк Auto Modellista, то ждать их придется не позднее конца марта 2003 года.

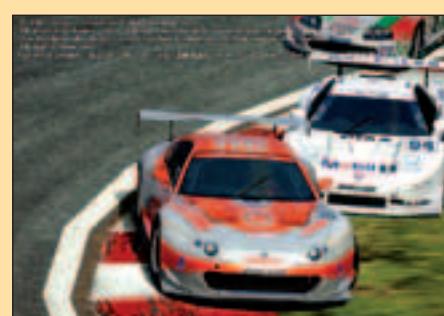
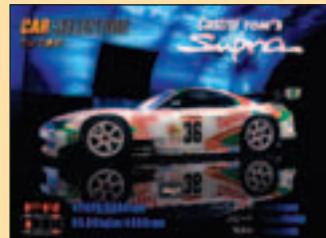
Но, пожалуй, наибольший интерес представляет демонстрация на

прошедшей в Японии Xbox Summer Conference третьей части *Dino Crisis*, которая должна появиться на приставке от Microsoft. Действие игры теперь разворачивается ни много ни мало, аж на космическом корабле, где каким-то невероятным образом завелись динозавры. Одной из главных особенностей игры станет возможность использования ракетного ранца. Так что с определенными оговорками *Dino Crisis 3* даже можно назвать некой своеобразной альтернативой Star Wars: Bounty Hunter...

ADD-ON K GT3: В ЕВРОПЕ УЖЕ ЛЕТОМ

Очередной add-on к Gran Turismo 3 A-Spec должен появиться на японском

рынке 25 июля. При этом интересен тот факт, что в Европе выйдет не просто «tokийская» его версия, а *Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva*, то есть включающая в себя концепт-кары, представленные как на токийском автосалоне, так и на женевском. Дата релиза – 19 июля. Что характерно, пока не анонсирован выход игры в Штатах. И, вероятно, анонсирован так и не будет. В общей сложности игра представит



нам более 120 машин и пять гоночных трасс. Три из которых представляют собой переработанные треки из *Gran Turismo 3 A-Spec*, одна вернется прямиком из первой *Gran Turismo*, плюс появится абсолютно новая трасса Tokyo R246.

ELECTRONIC ARTS ПРИОБРЕТАЕТ BLACK BOX GAMES

Electronic Arts объявила о приобретении (за неоговоренную сумму) канадской студии *Black Box Games*, ставшей известной благодаря разработке успешных спортивных игр. На счету этой компании такие проекты, как *NHL Hitz 2002*, *NHL 2K* и *Soccer Slam*. На данный момент *Black Box Games* делают для Electronic Arts гонку *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Гигант индустрии надеется на успешную сделку и собирается озабочить разработчика созданием игр на все существующие приставки нового поколения.



Герои *Dino Crisis 3* вступили в открытую конфронтацию с Джанго Феттом и его отприском.

Олег Кафаров kafarov@gameland.ru

СТРАНА ИГР – РУСЬВИК

5 лет назад... 1997 №06(14)



Этот номер можно назвать поворотной точкой в истории журнала: дизайн и содержание претерпели значительные изменения, «СИ» стала одним из ведущих и авторитетных компьютерных изданий на российском рынке. Впервые читатели увидели лица команды (game)land.

Значительная часть журнала была посвящена российским разработкам: играм «Князь» и «Братья Пилоты: дело о похищении слона» (частно говоря, я с содроганием вспоминаю, как долго я ломал голову над вскрытием сейфа-холодильника!). В 1997 году началась широкомасштабная борьба с компьютерным пиратством: большое интервью с сотрудником МВД на страницах журнала – хорошее тому подтверждение. Рубрика «ХИТ?» впервые обнародовала StarCraft, именуемый в ту пору «орками в космосе». На момент написания статьи об игре было известно крайне мало, и поэтому авторам приходилось использовать самые невероятные слухи. Например, они заявили о наличии пяти (!) рас в игре (в том числе о загадочных «пиратах» и некой «нейтральной стороне»).

3 года назад... 1999 №13(46)

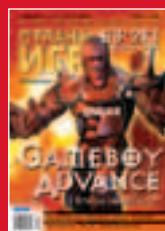


...«Журнал «Страна Игр» читают 450.000 человек. Из них 150.000 не пропускают ни одного номера. В Москве журнал читают 250.000 человек» – такая статистика была гордо представлена в 13(46) номере «СИ». Отрадно, что за три года существования журнала стал (и остается поныне) самым популярным игровым изданием в России.

В этом же выпуске был опубликован прообраз рубрики Star Express – интервью с Levelord'ом, гением игрового дизайна. Именно он создал самые запоминающиеся уровни Duke Nukem 3D, Sin, Opposing Force и Heavy Metal F.A.K. 2. Не переставал удивлять оригинальными новостями ведущий рубрики «Онлайн» Сергей Долинский, призывающий всех читателей принять участие в поиске внеземного разума в своем материале с интригующим названием «Твой первый контакт».

В рамках специального репортажа с E3 впервые были опубликованы полноценные preview Diablo 2, Gabriel Knight 3 и Tekken Tag Tournament, а раздел «Тактика» оказался непривычно объемным и представил прохождение сразу четырех проектов.

Год назад... 2001 №13(94)



Прошлогодняя «СИ» являла собой фейерверк новостей и буйство фантазии дизайнеров (game)land. На обложке красовался «чисто концентрированный Руслэз», а внутреннее футуристическое оформление статей было мощным потоком адреналина. В колонке редактора гордо сообщалось об открытии обновленного сайта (game)land – воистину долгожданное и классное событие.

Десять полос было посвящено GBA-Guide – обзору первых игр и аксессуаров для суперпопулярной портативной консоли.

В этом выпуске были объявлены точные даты выхода двух грандиозных японских проектов: Shenmue 2 (DC) и Onimusha 2 (PS2), а также представлено подробное preview Civilization 3, The Sims Online, Starfox Adventure: Dinosaur Planet, Metroid Prime, Kameo и развеселой Kingdom Hearts.



**Компьютеры
ISM Master на
базе процессора
Intel® Pentium® 4 -**

центр Вашей цифровой вселенной!



ISM
computers

- КАЖДУЮ СУББОТУ
ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА
ПО МОСКВЕ
- ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровые фото, звуки или видео, смотреть Blu-ray-фильмы, а также играть в самые захватывающие игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря применению в машинах этой серии новейшего чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.



**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99

Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66

Ст.м. «Хаовская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77

Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:

(095) 210-83-40, 979-02-40

corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU

Intel, логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



С ИГРОЙ ПО ЖИЗНИ!

Сегодня у нас особенный гость – Дмитрий Агарунов, президент компании (game)land; человек, которому обязана своим рождением «Страна Игр». В июле (game)land отмечает круглую дату – десятилетний юбилей. Празднование этого события – мероприятие чрезвычайно серьезное, ответственное и приятное. Тут главное не торопиться, а вдумчиво, с чувством гордости оценить масштабы всех событий, вспомнить захватывающие взлеты и тактические отступления, минуты триумфа и долгие месяцы напряженной работы...

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru

Ф: Дима, расскажи, как была основана компания? С чего все начиналось? Кто, помимо тебя, стоял у истоков? Как в самом начале ты представлял себе развитие (game)land'a? Совпадали ли хотя бы отчасти твои представления о том, чем должна быть компания, с тем, что представляет она сейчас?

ДА: Компания основана персонально мною в июле 1992 года. Начиналось все с мелкой оптовой торговли ширпотребом. Следующим шагом было важное решение, которое созрело к весне 1993 года – начать импорт игрушек из Китая. Постепенно, за два года доля видеоигр увеличивалась, пока не достигла 100%, к этому времени мы ввозили SNES, Sega Mega Drive из США и Азии. Меня поддерживали два институтских друга и жена. Мы работали вместе, но предприятие полностью принадлежало мне.

Ф: А как появился небезызвестный журнал «Страна Игр»? Кто придумал такое название, и случайно ли оно оказалось дословным переводом названия самой компании?

ДА: Компания тогда носила имя «Агарун Компани», Gameland – это название нашего американского поставщика, которое нам очень понравилось. Поэтому мы и стали так называть наши магазины. Когда мы увидели, что в Москве есть постоянно растущая аудитория хардкорных геймеров, которые хотят покупать новейшие игры, стала задача адекватного информирования потенциальных покупателей. Тогда уже существовали какие-то журналы, например, «Компас», формата А5. Он был очень слабый, попытка договориться с редакцией о концепции, ориентированной на потребителя, успеха не принесла. Люди писали какую-то чушь, свое абстрактное мнение, которое совершенно не помогало людям делать выбор. Тогда я обратился к ведущим компьютерным издательствам с предложением сделать журнал

для покупателей новейших игр, в котором была бы реклама наших магазинов. Однако меня обсмеяли и заявили, что рынка компьютерных игр в России нет и не будет.

Поэтому мы решили сделать журнал сами. Название «Страна Игр» звучало вполне симпатично, не плохо, и отвечало сути издания. Журнал начали делать прямо в одном из наших магазинов – выделили и отгородили угол. Первый номер отпечатали в Гонконге, под Новый Год, потому что очень опасались европейцев и их хитростей. Тираж 5000 копий был полностью продан за месяц.

Ф: Дима, если бы тебе предложили выделить три самых важных события в жизни журнала, что бы ты отметил?

ДА: 1. Выпуск первого номера. 2. Резкие изменения в 1997 году, решение серьезно заниматься журналом, утолщение, создание CD-приложения первыми в стране и выход на лидерские показатели с тиражом 80.000 экземпляров. 3. Выпуск посткризисного номера на газетной бумаге.

Ф: Кстати, о посткризисном номере. У многих читателей всегда остался в памяти знаменитый «военно-полевой» выпуск. Как ты оцениваешь со стратегической точки зрения временный переход на увеличенный формат журнала и дешевую бумагу? Как повлиял на развитие журнала двухнедельный график выхода?

ДА: Это было гениальное решение. Мы сохранили цену журнала, однако при этом поняли, что рынок стал другим. Нам было важно показать людям, что жизнь стала тоже другой, но она продолжается. Номер был продан за два дня, так как читатели восприняли это как оптимистический сигнал. Мы решили выпустить подряд несколько номеров, чтобы компенсировать отсутствие информации за август и сентябрь 1998 года.



ЖИЗНЬ – ЭТО ИГРА, А ИГРА – ЭТО ЖИЗНЬ... И БИЗНЕС.

Оказалось, что переход к большей оперативности читателям тоже пришелся по вкусу...

Ф: Какое место «Страна Игр» занимает среди других изданий компаний?

ДА: Около 25% по прибыли и по обороту.

Ф: Каким ты видишь развитие журнала в ближайшие годы?

ДА: Концепция осталась и останется строго без изменений. Пишем обо всем самом новом. Больше рекламы, толще. Плотная связь всех носителей информации – диска, сайта, бумажного издания. Поддержка российских производителей, соревнований, клубов. Создание игрового сервера.

Ф: Что бы ты хотел сказать нашим читателям в связи со знаменательной датой – десятилетним юбилеем компании?

ДА: Я хотел бы выразить восхищение молодым поколением россиян. Эти люди принимают на порядок больше решений, чем их родители. Они берут больше ответственности за себя и за других. Я счастлив, что живу в это время и в этой стране. То, что наша компания, ориентированная сугубо на молодое поколение, работает уже в течение десяти лет, означает одно – гордость, что мы вместе с самой активной частью населения строим страну, в которой живем. Команда (game)land будет тесно работать вместе с читателем и для читателя, улучшать существующие продукты и создавать новые. Мы все – часть одного целого!

АРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ

ТЕРРИТОРИЯ СМЕРТИ



НОСТИ
WATERS

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail:
zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Новый
диск Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании
"Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



1

ЭПИЧЕСКИЕ ИГРЫ ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ЛЕГЕНДАРНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

МИХАИЛ НОВИКОВ mnn@gameland.ru

Каюсь, я неоправданно долго собирался к ребятам в гости. Когда в один из вечеров во время последней GDC кто-то из них проронил в шутку фразу «Если не приедешь, назовем твоим именем нового монстра», я наконец решился. «Хорошо, только вам придется терпеть меня целый день. Примите в команду?» — предупредил я, на что получил всеобщее радушное одобрение. В путь! К легенде игровой индустрии, в компанию Epic Games.

Город Роли, столица штата Северная Каролина. В 20 минутах езды от него, в старейшем публичном университете Америки в городе Чапел Хилл я когда-то провел целых шесть лет. Места до бояли знакомые, можно сказать, родные. Найти дорогу в Epic Games — пара пустяков. Современное полу-круглое административное здание у кольцевой дороги. Последний шестой этаж. Половина этажа с длинным балконом — их территория. На балкон можно выйти прогуляться, покурить и полюбоваться цветущим весенним парком. После 10 утра в офис неспешно подтягиваются ребята. Сегодня не будет только Джая Уилбура, самого старшего по возрасту члена команды, гаранта финансовой независимости компании. Он уехал в очередную командировку. Джей когда-то работал в id Software и придумал схему, как получать доход с shareware-игр и перейти к выпуску полностью коммерческих игр. Ему, как и некоторым другим, сказали «спасибо», и Джэю пришлося в скромном времени развивать свой финансовый гений уже в компании с Тимом Суини.

Кроме Джая Уилбура и Марка Рейна, вице-президента компании, ни у кого нет своих отдельных апартаментов. Все работают в мини-командах по три-четыре человека в просторных кабинетах. Большая общая столовая с гигантским ходильником и месячным запасом всяческой еды и питья. Столовая плавно переходит в игровую комнату с огромной телевизионной панелью, к которой подсоединенны всевозможные игровые приставки. Кто самый играющий человек в офисе Epic? Ну, конечно же, Марк Рейн! Я не знаю другого разработчика, который излучает такой неподдельный искренний восторг, когда играет в игры, будь то свои или чужие. Конечно, он предпочитает свои. Сегодня он ставит боевую задачу всему офи-

2



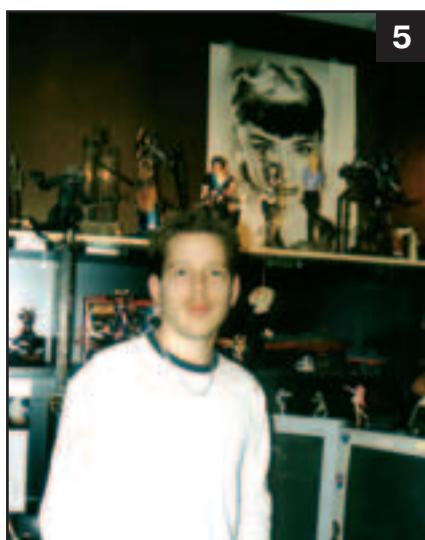
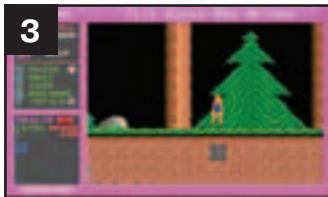
су (и мне в том числе): занять место у компьютера и протестировать Unreal Championship 2003, чтобы в процессе сетевой игры снять приличные скриншоты для очредного пресс-релиза. Но сначала Марк вволю наигрался сам против ботов и только потом по громкой селекторной связи призовет всех на рабочие места. Между тем, в дальнюю комнату в конце коридора пробежал Тим Суини. Все в один голос задали один и тот же вопрос: «На какой машине сегодня приехал Тим?». Правильный ответ на этот вопрос без использования подсказки, а точнее подглядки в окно, приближает вас к победе в местном варианте игры

«Как стать миллионером». Ладно, узнаем вечером после работы. Тим — основатель и основной владелец Epic Games. Все началось в 1991 году, когда Тим в одном лице был и разработчиком, и издателем своей первой игры ZZT, сочетающей в себе приключение, action, ролевую игру и массу загадок в графическом режиме. Уникальным отличием ZZT был встроенный редактор уровней (понимаете, откуда растут ноги у Unreal Engine с его редактором уровней?). Затем Тим или участвовал в разработке, или выступал издателем целой серии аркадных игр в жанре приключений, action, shooter. Компания Epic MegaGames медленно, но верно на-

1 | Когда он позирует, в его взгляде всегда лукавство. CNN даже утверждала, что у него «руки по локоть в крови». Неправда. В реальной жизни Клифф очень скромный и нежный человек.

2 | Джей Уилбур, эпический финансовый гений (слева) и Марк Рейн, эпический организационный гений (справа) и примкнувший к ним самый молодой из самых гениальных канадских предпринимателей Алекс Гарден (Relic Entertainment).

брала обороты как издатель, когда в середине 1990-х годов в нее пришли Джей Уилбур, Марк Рейн и Клифф Блэйнски. Марк Рейн начинал работу в канадском отделении некогда плодовитой игровой издательской конторы Apogee. Успел отметить в id и вскоре связал свою жизнь с Epic. Его организационный гений и искренняя любовь к компьютерным и видеоиграм в сочетании с неистребимой жизнерадостностью и потрясающей энергией сделали его настоящим лидером компании. Клифф Блэйнски вырос в предместье Бостона, переехал в Калифорнию, когда ему исполнилось 15 лет, а 3 года назад обосновался в



3, 4 | ZZT - ПЕРВАЯ ИГРА, СДЕЛАННАЯ И ИЗДАННАЯ ТИМОМ СУНИ.

5 | ФОТОГРАФИЯ ЛЮБИМОЙ АКТРИСЫ ВСЕГДА ВДОХНОВЛЯЕТ КЛИФФИБИ НА НОВЫЕ БОЕВЫЕ ПОДВИГИ!
ВНИМАНИЕ, КОНКУРС! НАЗОВИТЕ ИМЯ ЛЮБИМОЙ АКТРИСЫ КЛИФФА БЛЕЖИНСКИ. ЭПИЧЕСКИЙ ПРИЗ ТОМУ, КТО ПЕРВЫМ ПРИШЛЕН В РЕДАКЦИЮ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ.

10 | СТЕНА ЭПИЧЕСКОЙ СЛАВЫ.

Северной Каролине, когда началась работа над UT. Проучившись в колледже всего один семестр, он настолько увлекся компьютерными играми, что совсем забросил образование и решил целиком отдаваться практике. В 17 лет он пришел в Epic MegaGames и стал работать вместе с Тимом Суни. Первая слава пришла к Клиффу после выхода Jazz Jackrabbit в 1994 году. Клифф любит повторять: «К черту просиживать штаны шесть лет в коллед-



6 | МАРК РЕЙН: «ДА МЫ БЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ЛИЦЕНЗИРОВАЛИ СВОЙ ДВИЖОК ДЛЯ КАКОЙ-НИБУДЬ РОССИЙСКОЙ КОМАНДЫ, ТОЛЬКО ДОКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЕГО ДОСТОЙНЫ!».

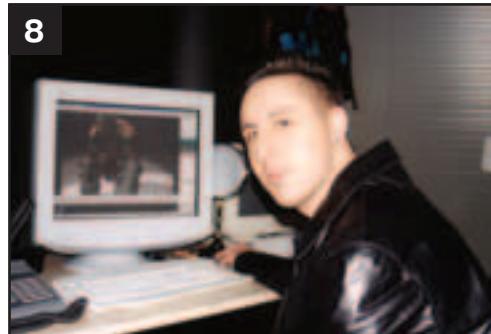
7 | РОЖДАЕТСЯ НОВАЯ ИДЕЯ ДЛЯ ИГРЫ. НЕ ТРЕВОЖЬТЕ МАЭСТРО В ТАКУЮ МИНУТУ.

11 | МАРК РЕЙН И КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ.



8 | Джон Рут вовсю трудится над анимацией монстров для двух следующих проектов.

9 | Клифф собрал самую большую (из известных мне) коллекцию фигурок персонажей из компьютерных игр.



же, если за эти годы я стал известным человеком в индустрии». Вторая часть «Джаза» только подтвердила гениальность Клиффа как дизайнера. Но главное было впереди. Май 1998 года. За неделю до открытия E3 в магазинах появляется Unreal, совершивший подлинную революцию в своем жанре. В индустрии появился новый бренд и компания, которые сумели составить достойную конкуренцию по всем статьям id Software с их гениальны-

ми продуктами. Клифф обрел национальную и всемирную славу, когда CNN показала интервью с ним, назвав его чуть ли не «самым кровавым человеком года», намекая на то, что жестокость в таких компьютерных играх, как Unreal, способна влиять на реальные человеческие жизни. Жизнь доказала, что пугливые телевизионщики были глубоко неправы. Доходы от Unreal помогли профинансировать разработку UT, а про-

качестве места работы. Здесь молодые разработчики смогли построить себе хорошие дома, здесь прекрасная природа, да и стоимость жизни в этом штате значительно ниже, чем, например, в Калифорнии. Сочетание разных человеческих и финансовых факторов сделало выбор Северной Каролины естественным. К тому же, рядом, в радиусе 30 миль, располагаются еще несколько игровых контор, исследовательские центры ведущих компьютерных корпораций и уважаемые университеты.

Тем временем Марк по селектору призвал всех присутствующих

16 | Уголок любимых вещей КлиффиБи.

15 | МАРК РЕЙН, играющий вице-президент. Отрывается по полной прямо на рабочем месте, пока весь экран не будет залит кровищкой.

12 | В мексиканском ресторане в пригороде Роли хорошо знают Тима Суни и его платиновую кредитную карточку.



13 | К сожалению, все награды в один ящик не уместились.

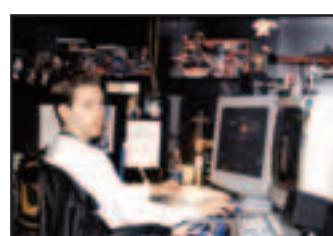
14 | Тим Суни: «Щас сплю! Ария для заморского гостя... Что, березка, загрустила?»

17 | Та самая 550-сильная ласточка LAMBORGHINI DIABLO, которая должна была лететь по просторам Америки на с. 15 в 09(114) «СИ» вместо пошлой красной FERRARI.

сесть за компьютеры, включиться в сеть и начать мочилово. То из одной, то из другой комнаты раздаются возгласы «Мочите этого парня Марка!», на что громким голосом по селектору немедленно следует приказ: «В парня по имени Марк не стрелять, он снимает скриншоты. Кто попытается убить Марка, будет немедленно уволен!». Сурово. Меня посадили за компьютер в комнате Клиффа, мы стали играть в разных командах. Думаете, легко играть, когда твой соперник сам КлиффиБи? Мое самолюбие все же было утешено финальной статистикой: 65 раз КлиффиБи замочил меня, а я его - целых 13 раз! Спустя полчаса идем смотреть 14 гигабайт

скриншотов, которые Марк все это время снимал.

Рабочий день приближается к концу, за окном темнеет, люди потянулись домой. Вдруг в коридоре появляется Тим с криком: «Я еду ужинать через пять минут. Кто со мной, выходи!». Мне уже зарезервировано место пассажира в его двухместном «Порше». Еще пять человек следуют за нами на своих машинах. Едем в мексиканский ресторан, где хорошо знают Тима и его платиновую кредитную карточку. Тим практически ежедневно там бывает и кормит коллег. За ужином разговоры исключительно про работу, про новшества, которые можно применить в разрабатываемых продуктах.



После ужина Тим приглашает меня к себе домой. Подъезжаем, Тим открывает гараж и говорит: «Выбирай, на чем поедем кататься!». Вот это сюрприз. Теперь я понимаю, почему ребята пытались угадать, на какой машине приехал сегодня Тим. В гараже стоят «Феррари» и «Ламборгини Диабло». Скромно в углу пристро-

ился велосипед – на нем Тим тоже иногда ездит на работу. Красная «Феррари» – немного пошло, выбираем оранжевую «Ламборгини», и с ветерком! Спрашиваю Тима: «Это что, хобби такое?». Он отвечает: «Я с детства мечтал о красивых и мощных спортивных машинах. Но очень долго даже близко к ним подойти не мог, не то, что купить. К счастью, успех компании позволил осуществить мечте. Дай Бог всем разработчикам такую удачу!».

Возвращаемся в офис поздно, скоро полночь. Тим и еще пара программистов остаются работать на ночь. Не будем им мешать творить очередной эпический шедевр.

END

СИЛЫ ВТОРЖЕНИЯ

INFERNO
FORCES



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail:
zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании
"Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

SPECIAL REPORT

Михаил Новиков
mnn@gameland.ru

ВЕРНИТЕ ПРАЗДНИК! **E3 2002**

В ТРЕХ ДЕЙСТВИЯХ С ПРОЛОГОМ И ЭПИЛОГОМ



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Товарищу Ною и его путешествию
на гору Аарат посвящается.

Действующие лица: (все старше 18 лет)

Геймер №1
Геймер №2
Журналист №1
Журналист №2
Издатель №1
Издатель №2
Разработчик №1
Разработчик №2
Стендист №1
Стендист №2

Действие происходит в Лос-Анджелесе, штат Калифорния, США. Температура за бортом 25 градусов по Цельсию днем и 10 градусов ночью. По новой моде все скамейки в городе украшены рекламой известного производителя приставок – от граффити мало чем отличается. В центре города Convention Center, выставочный комплекс общей площадью шесть футбольных полей, с кондиционером.

Пролог

21 мая 2002 г.

Народ прибывает на регистрацию. На каждом входе в здание сумки прибывших тщательно осматриваются. На втором этаже начинает работать конференция, на которой разработчики, издатели и представители игровой бюрократии в очередной раз рассказывают заплатившим немалую сумму за участие обычайям банальные истины о том, как надо делать игрушки.

ГЕЙМЕР №1 – Ой, как интересно! Я и не знал, что эти ребята делали ту игрушку. Надо будет потом подойти и поговорить с ними.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Этую сказку я уже в десятый раз слышу. Впрочем, на разных конференциях каждый раз новые слушатели, кому-то это даже очень интересно.

ГЕЙМЕР №2 – Скажите, а для DOSa кто-нибудь еще делает игры?
(Шум в зале.)

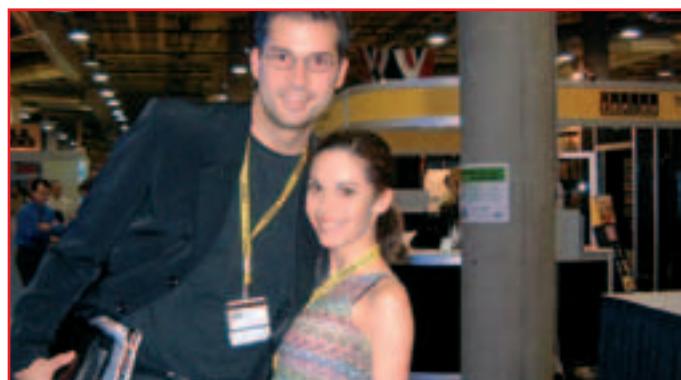
ИЗДАТЕЛЬ №1 – Поначалу мы очень тщательно отбирали игры для издания, это были только хиты, без какого-либо насилия или нецензурности. Но с выпуском новой платформы мы пересмотрели свою издательскую политику и разрешили насилие и прочие вольности, как у всех. (Возглас в зале: «Банзай!»)

ГЕЙМЕР №2 – Давно пора!

ЖУРНАЛИСТ №1 – Естественно, любая новая платформа требует большого числа игр. (Зевает – все-таки был долгий перелет.)

ЖУРНАЛИСТ №2 – Надо скорей передать эту новость в редакцию. Хорошо, что в пресс-центре много компьютеров с подключением к Интернету, да и собственный ноутбук можно напрямую в сеть подключить.

Наступает время обеденного перерыва. Народ оседает в кафе и за кусочных, раскиданных по всему выставочному комплексу.



Обладатель самого высокого в мире роста среди разработчиков Дэвид Перри с красавицей-женой.



ЖУРНАЛИСТ №2 – Скажите, а прессу бесплатно кормить будут?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Раньше так было всегда. Боюсь, что в этом году будем оправдывать поговорку «журналиста ноги кормят». Хорошо, что «Сони» накормила завтраком на своей пресс-конференции.

СТЕНДИСТ №2 – И почему здесь цены в два раза выше, чем в аналогичных кафе в городе?

ИЗДАТЕЛЬ №1 – И почему американцы до сих пор не научились готовить кофе? Завтра к нам на стенд – угостим настоящим немецким кофе!

СТЕНДИСТ №2 – Спасибо! Я вас угощу настоящим французским рокфором!

Обмен европейскими любезностями по-английски, но с разными смешными акцентами продолжается. Риторические вопросы повисают в воздухе без ответа. Залы и коридоры наполняются людьми с еще свежими, но уже озабоченными лицами.

СТЕНДИСТ №1 – Рабочие уже поставили стенд, надо подключить компьютеры, плазменные панели, холодильники на втором этаже стенда, не забыть подтвердить заказ на бутерброды, распаковать коробки с демо-дисками и папками пресс-релизов, а вечером в гостинице поглядеть костюм и рубашки... (По всему видно, что у человека голова идет кругом, его лучше сейчас не тревожить.)

ИЗДАТЕЛЬ №1. – Хорошо, стендисты и рабочие стараются... Интересно, а мягкий кожаный диван, что я заказывал, уже поставили? И чтобы рядом обязательно был холодильник с напитками.

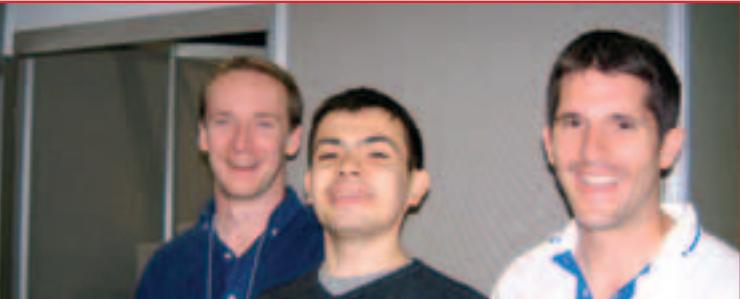
ГЕЙМЕР №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Нет. Что за бред! Я заходил в комплекс с другого входа. (В сторону про себя.) Вечно этим детям что-либо мерещится.

РАЗРАБОТЧИК №2 – На сегодня дел больше нет. Пора обратно в гостиницу, завалим с друзьями в ресторан.

До позднего вечера во всех залах деловая суeta. Стук молотков и визг электродрелей наполняют эфир, периодически то один, то другой угол комплекса взрывается музыкой, это рабочие настраивают громкость в колонках, облепивших гигантские мониторы. Город ждет!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Революционеры Джо МакДонаг, Демис Хассабис и Кит Лас-лоп из Elixir Studios (вверху) забрались в самый дальний угол выставки и там планировали переворот в своей "Республике". Народники из id Software (справа): в перерывах между показом роликов из DOOM III Жан-Поль Ваверен и Г्रэм Дивайн вышли побеседовать с живым народом.

Действие 1 22 мая 2002 г.

Выставка официально открывается только в 10, но уже в половине восьмого практически все места на парковке комплекса заполнены машинами. К проверяющим на входе сумки представителям секьюрити выстроились длинные очереди. Пропускают все же быстрее, чем когда-то в советское время отпускали колбасу в продуктовом магазине.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Странный этот город Лос-Анджелес, автомобильные пробки на улицах уже в половине шестого утра.

СТЕНДИСТ №1 – Ну почему забыли две приставки в гостинице? Бегом к автобусу, только уточните, который из них идет в нашу гостиницу! И чтобы успели к утреннему инструктажу!

СТЕНДИСТ №2 – С такими очередями шквальный наплыв посетителей в залы нам не грозит. Можно расслабиться.

ЖУРНАЛИСТ №1 – (Ворчит про себя.) На завтраке для прессы президент IDSA, хозяин выставки, заявил, что через три года доходы игровой индустрии только в США вырастут в три раза. Интересно, доходы с каждым годом растут, а бесплатной еды для игровой прессы с каждым годом все меньше и меньше... (С завистью в глазах и слонян на губах смотрят на соседа, которому удалось ухватить кекс перед началом пресс-конференции.) Вы уже наметили, куда вы сейчас пойдете?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Да! Первым делом хочу посмотреть DOOM III. А вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №1. – Нет! Меня подвозили друзья на машине и высадили у другого входа.

В 9 утра в залы допущена пресса. Через час – все остальные, чьи сумки успели проверить секьюрити.

РАЗРАБОТЧИК №1 – Встреча с издателем только через два часа. Можно пройтись посмотреть, что показывают коллеги.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Диван в меру мягкий, кондиционер работает хорошо. Ах, до чего вкусные бутерброды, лучше чем в гостинице! Эти я отложу себе, а те оставлю для гостей.

СТЕНДИСТ №1 – А на соседнем стенде девушки симпатичные. Надо познакомиться поближе.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Здравствуйте, господин Издатель! Простите, что опоздал на встречу.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Здравствуйте! У меня через три минуты начинается уже другая встреча, или вы принимаете наши условия, или записываетесь на новую встречу через полгода.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Согласен на все ваши условия, только побыстрее выпустите нашу игрушку! Нам надо опередить наших конкурентов!

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Заметано. Поскольку ваши конкуренты теперь работают на нас, то они теперь ваши коллеги. И мы будем определять, какой продукт выпускать, а какой положить на полку. Вы же в любом случае получите свои деньги.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Аaa! Как? Почему? Зачем?..

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Успокойтесь, голубчик! Выпейте стаканчик холодной содовой. Вы теперь тоже наша собственность и в ближайшее время никуда от нас не убежите. Расслабьтесь!

ЖУРНАЛИСТ №2 – Господин Издатель, можно получить пресс-релиз?



ИЗДАТЕЛЬ №2 – У вас есть визитка?

СТЕНДИСТ №2 – У вас есть визитка?

РАЗРАБОТЧИК №2 – У вас есть визитка?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Да. (Польщенный таким дружным вниманием смущенно раздает визитки, забывая спросить визитки в ответ.) А у вас есть демо-диск?

СТЕНДИСТ №2 – Вот пресс-релиз, а демо и скриншоты скачаете на нашем сайте.

РАЗРАБОТЧИК №2 – (Про себя.) Какой хороший у меня изобретатель! Пять минут назад подписали контракт, а демо и скриншоты уже на сайте. Интересно, кто им передал последние скриншоты? Выставка катится своим чередом, набирая обороты. Звук становится все громче, толпа все толще, а воздух все горячее.

ГЕЙМЕР №1 – Да, стоило полтора часа отстоять очередь, чтобы посмотреть ролик третьего Дума!

ГЕЙМЕР №2 – А меня что-то не вставило... Может, пойдем встаем в другую очередь, чтобы посмотреть на будущих Генералов? Там часа два постоим, а потом обедать пойдем.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Все идет по плану. Уже успел побывать у десяти из издателей. Три приглашения на вечерний коктейль. Как успеть? Гостиницы в разных частях города.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Если и на следующем стенде у меня отберут сразу три визитки в обмен на листок пресс-релиза без демо-диска, то завтра мне здесь вообще никто ничего не даст. Надо проверить, есть ли хотя бы скриншоты на сайте. Вы еще не были в пресс-комнате? Там, говорят, есть компьютеры с выходом в Интернет.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Все компьютеры уже заняты. К сетевым местам подключили свои ноутбуки исключительно коллеги из Кореи, у них на ноутбуках такие занятные иероглифы!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Три контракта за один день – это неплохо. Семья будет рада, если я заработка миллион на комиссионных. За один



Дружеские объятия американской военщины.

день. Вечером на корпоративном приеме отметим. Я специально заказал любимое мексиканское блюдо. Говорят, будут какие-то артисты из Голливуда.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – То, что мы купили сегодня, позволит нам прожить четыре месяца. Если пойдет такими темпами, то год работы мы себе обеспечим. Эх, еще бы продать что-нибудь...

СТЕНДИСТ №2 – Вот и день подошел к концу, а я и пообедать не успел. Надеюсь, что-нибудь перепадет на корпоративной вечеринке.

СТЕНДИСТ №1 – Пообедать я тоже не успел, но удалось пригласить девушек в ресторан вечером.

Вечером, каждый со своей ношей, мечтой, удачей, мыслью о миллионе отправляется по запланированному маршруту. Говорят, что в первый вечер выставки 70% участников проводят на какой-нибудь склонной и пьяной корпоративной вечеринке.



■ Большой выбор трасс

■ Постоянно обновляемый парк автомобилей

■ Спецэффекты и графика высочайшего уровня

■ Великолепное музыкальное и звуковое сопровождение

■ Удобный интерфейс и простое управление

■ Игра по локальной сети и через Интернет



Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 300 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, совместимый с DirectTMX® 7.0 видеoadаптер с 8 МБ памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

Игра дает прекрасную возможность промчаться на бешеной скорости по самым сложным и непредсказуемым трассам, отточить свое мастерство водителя и устроить состязание с компьютерными соперниками или друзьями. В вашем распоряжении множество моделей машин с различными ходовыми качествами. Итак, если скорость - ваш конек, а рев двигателя поднимает уровень адреналина в крови, то "Форсаж" - это именно то, что вам нужно!

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail:

zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!

Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:

(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

новый
диск

Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Действие 2 23 мая 2002 г.

Утренняя очередь для осмотра содержимого сумок не уменьшилась. На ручке сумки болтается еще один цветной ярлычок – сумки с такими ярлычками сегодня при повторном входе в здание осматривать не будут.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Вкусный вчера был ужин. Если и сегодня заключу три контракта, то в этом году смогу купить новую яхту.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Эх, продать бы что-нибудь...

РАЗРАБОТЧИК №1 – Вот, очередные журналисты подвалили, быстрынько загоняем их за закрытые двери.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Посмотрим, что вы там нового наваяли!

ЖУРНАЛИСТ №2 – Ух, как мне повезло попасть за закрытые двери! Три полосы вам за такой эксклюзив! И обложку!

ГЕЙМЕР №1 – А ты видел, какие там девчонки в нижнем зале? Ну прямо голые почти, как в «Плейбое»...

ГЕЙМЕР №2 – Лапоть ты! Там одна девчонка три месяца назад была на обложке «Плейбоя». Клевая такая, с формами. Да и остальные тоже ничего.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Неужели и сегодня без обеда? А девочки вчера были классные. Правда, я так и не понял, с каким акцентом они говорили.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Пока начальство на переговорах, успею за 15 минут пообедать. Опять журналисты... У вас есть визитка?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Я вчера был у вас и оставил визитку.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Это было вчера. А сегодня надо снова дать визитку.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Пожалуйста...

РАЗРАБОТЧИК №2 – Приходите через 15 минут, я вам все покажу.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Как хорошо, что вы вернулись. Я пока вас ждал успел кое-что посмотреть...

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Вы журналист? У вас есть визитка?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Я вам ее давал вчера и сегодня давал...

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Давайте снова. Спасибо! Проходите, садитесь. Знаете, как мышкой управлять?

РАЗРАБОТЧИК №2 – И чего это по залам ходят военные? Это, наверное, американцы до сих пор от шока 11 сентября не оправятся, и а в аэропортах у них морские пехотинцы всюду стоят, и на выставках тоже.

ЖУРНАЛИСТ №2 – А вы видели танки перед главным входом?

РАЗРАБОТЧИК №2 – Нет. Вот ведь как испугались, даже танки пригнали.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет, я сегодня ставил машину на подземной стоянке в другом здании.

День неумолимо подходит к концу. Планы на второй вечер выставки давно намечены, но усталость корректирует сверстанные месяц назад планы. Наверное, к лучшему.

Действие 3 24 мая 2002 г.

Утренняя очередь на осмотр к секьюрити значительно короче. Секьюрити улыбаются каждому и иногда пропускают людей, даже не заглянув в их сумки. Чуть позже они даже начнут заигрывать с посетителями выставки, например, предложив им сразиться на надувных мачах, подаренных какими-то стендишами.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Неужели сегодня последний день? День короткий, можно и без обеда. Голос сел. Наверное, от жары. Надо побольше льда в содовую.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Скорее бы день закончился. День короткий, можно и не обедать. Жаль только, что голос совсем сел. Звонил маме, она не узнала меня по телефону.

ГЕЙМЕР №1 – Прекрасно вчера день прошел, и вечер тоже. Омары были потрясающие. Ну еще сегодня пару контрактов, и на комиссионные можно будет купить сыну «Ламборгини» в качестве подарка на выпускной.

ГЕЙМЕР №2 – Ну хоть сегодня мы продадим что-нибудь?

ГЕЙМЕР №1 – А в том дальнем зале через дорогу девчонки тоже неплохие.

ГЕЙМЕР №2 – Да какие они девчонки? Тетки они. Могли и поможе набрать.

ГЕЙМЕР №1 – Ты заметил, сколько классных тачек здесь на разных стендах? И все настоящие!



Какой солдат не мечтает стать генералом! В очередь!

ГЕЙМЕР №2 – Заметил. Только я бы не пропустился на роликах или велосипеде на горках, которые стоят в Южном зале. Говорят, что катаются победители каких-то соревнований. Но я им фору дам! Все девчонки были бы мои!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Кажется, успел обойти все залы. Надо не забыть сходить через дорогу к бывшим Gathering of Developers. Обед нам только снится.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет. Когда я входил в здание, я еще спал на ходу. Вчера вечером была классная вечеринка у одного из издателей, и я спал всего два часа.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Мы хорошо поработали. Обслужить 120 журналистов за три дня... Минимум двадцать обложек у нас точно будет.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Хорошо продались.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – А что это за толпа перед моим офисом? Опять

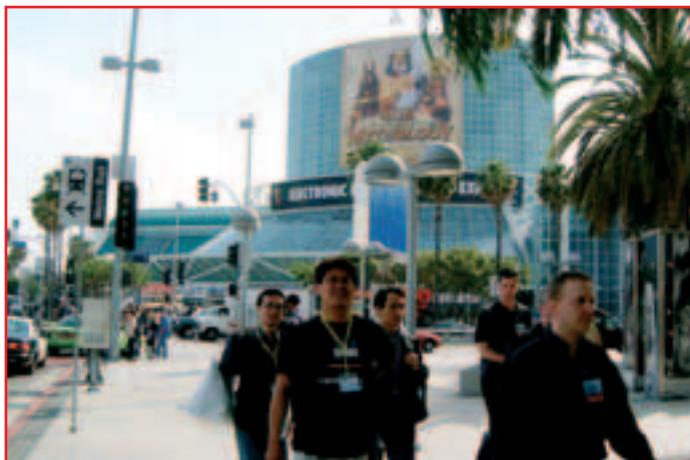
журналисты и разработчики?

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Осталось полчаса до закрытия. Ну, хоть бы что-нибудь успеть продать! Или пойти купить еще что-нибудь?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет, простите, а разве есть еще какой-то другой вход, кроме того, через который я всегда хожу? Жаль, что выставка уже закончилась... Посмотрим на танки в следующий раз.

Залы выставки пустеют. Стендисты сами, не дожидааясь рабочих, начинают быстро разбирать стенды, переговариваясь друг с другом жестами на языке глухонемых, ибо голос свой они окончательно посадили, пытаясь лечить горло льдом с содовой. Но это еще не конец. В близлежащих гостиницах скоро будут накрывать столы для прощальных вечеринок.



Эпилог

Улицы рядом с выставочным комплексом заполняются другой породой людей, большая часть из них в фиолетово-желтых футболках. У всех почему-то на спине один номер – 34. И всех почему-то одинаково зовут Шакил О'Нил. В соседнем спортивном комплексе начинается игра. Совсем другая игра.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Вкусная выставка. Мне понравилось. И диван был в меру мягкий.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Привет, Разработчик! (Мимо в шортах и футболке пробегает известный разработчик.)

РАЗРАБОТЧИК №1 – Привет, Журналист!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Простите, а кто этот был?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Как? Это же известнейший разработчик! Вы уже несколько лет издаете его игру!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Надо же! Какой тощий невзрачный тип.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Все же успел! Купил. Хрень это или шедевр – по-том разберемся.

ГЕЙМЕР №1 – Десять очередей по полтора часа каждая – вот и вся выставка.

ГЕЙМЕР №2 – Девчонки, машинки, сувениры – классная выставка!

СТЕНДИСТ №1 – ... (Открывает рот, но его совсем не слышно.)

СТЕНДИСТ №2 – ... Пытается что-то сказать, но голоса не слышно.)

ЖУРНАЛИСТ №1 – Осторожно, двери закрываются! Следующая станция... Лейпциг! Или Лондон, если ему повезет!

ЖУРНАЛИСТ №2 – А почему не Копенгаген?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Будет вам и Копенгаген, если датчане вслед за немцами соберутся устроить собственное национальное игровое шоу.

Занавес

Послесловие автора

Все приведенные выше фразы – реальные фразы реальных людей, услышанные автором на прошедшей выставке Е3. Иногда одна и та же фраза слышалась из уст нескольких разных участников. Почему-то подумалось, что фразы хорошо складываются в пьесу. Похоже, что Е3 за последние годы по-настоящему стала особенным, уникальным событием, с собственными персонажами и типическими характерами.

Новый автосимулятор ВНЕДОРОЖНИКИ 4x4

OFFROAD



■ 24 трека на живописных трассах

■ 16 моделей автомобилей

■ Высококачественная трехмерная графика

■ Реалистичное звуковое сопровождение

■ Детально проработанные ландшафты

■ Игра по локальной сети (до 8 человек)

Системные требования:

Операционная система Microsoft Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 266 MHz или аналогичный, 64 MB оперативной памяти, Direct3D® 8.0, совместимый с Direct 3D видеoadаптер с 8 MB памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 MB свободного места на жестком диске, мышь.

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail:

zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!

Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

**По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru**

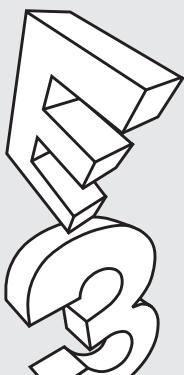
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

новый
диск

www.nd.ru

Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



expo

ЕЗ 2002: ВЕЛИКИЙ РОЗЫГРЫШ

Организаторы выставки совершенно предсказуемо определяли номинантов на Best of Show, Best PC Game, Best Original Game... Тщеславные, лощенные и ухмыляющиеся Doom III, The Sims Online, Age of Mythology, WarCraft III и прочие кадавры беззастенчиво приковали внимание хлопающей ушами аудитории. А вокруг-то, вокруг...

Не менее амбициозные, но менее раскрученные игры ютились по задворкам выставки и тень империи высокобюджетных блокбастеров медленно накрывала их. Например, заведомо проходная Rise of Nations (разве что издатель у нее — Microsoft) зачислена в потенциальные Best Strategy Games, в то время как America II, Project Nomads, World War II смотрелись не в пример лучше. Решено, после следующей ЕЗ наш журнал будет выделять интересные проекты самостоятельно. Вы не против? А сейчас наши обозреватели, вопреки предположениям организаторов выставки, не станут расписывать достоинства C&C: Generals (одного из любимцев ЕЗ). Успеют... Здесь они пишут только о тех, в которые будут играть, которые ждут. Это не значит, что мы не будем писать про Doom III и Deus Ex II. Будем. Но ведь их вы и так купите, не правда ли?

AMERICA II

Олег Коровин [KOROVIN@GAMELAND.RU](mailto>KOROVIN@GAMELAND.RU)

■ ПЛАТФОРМА: PC

■ ЖАНР: RTS

■ ИЗДАТЕЛЬ: DATA BECKER

■ РАЗРАБОТЧИК: DATA BECKER

■ ДАТА ВЫХОДА: где-то в 2003 году

America II может стать самой интересной игрой о Диком Западе, хотя на ЕЗ их было представлено немало и главным ее конкурентом, видимо, станет American Conquest от GSC Game World.



На каждого юнита тратится около 3000 полигонов, а биться в поле может выходить до нескольких сотен вояк.

Главная особенность — доступные расы (их будет 5 штук). На сей раз каждая из них действительно отличается от всех остальных. Индейцы Апачи, например, непревзойденные мастера устраивать засады, а также организовывать молниеносные нападения. Команчи — великолепные всадники, а их шаманы способны призывать духов, которые



Антураж западского вестерна — главный козырь America II.

</div

терных персонажей с уникальными биографиями и стилями поведения и прочая, и прочая. Добавьте к этому огромный мир, где предстоит выполнить огромное количество квестов, и вы получите чудесную многогранную игру: хотите – тренируйте мозги, хотите – разминайте пальцы. А если не хочется ни того, ни другого... Что ж... Попробуйте пробраться к другому монитору. Только не забудьте про кофейное заклинание – толпа-то уже напирает...

expo



ПОКА НЕ ЯСНО, СМОЖЕМ ЛИ МЫ СВОБОДНО ВРАЩАТЬ КАМЕРУ.

DUALITY

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PC

■ ЖАНР: RPG/ACTION

■ ИЗДАТЕЛЬ: PHANTAGRAM

■ РАЗРАБОТЧИК: TRILOBITE GRAPHICS

■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2002 года

Если вдруг кто не в курсе, предлагаю краткий ликбез. Duality – готовящаяся для Xbox и PC супер-RPG вечно любимом народом и не выходящем из моды стиле киберпанк. Нам предстоит последовательно влезть в шкуру наемника, хакера и некоего виртуального бестелесного существа. Подчеркиваю: это не альтернативные варианты, играть будем за всех трех. Наемник специализируется на тяжелом оружии и носит неслабые доспехи. Хакер, помимо умения обращаться с электроникой, мастер устраиватьловушки с помощью превеликого множества хитроумных устройств: мин, лазерных сенсоров и т.п. О компьютерном персонаже почти ничего не известно, кроме того, что он потерял не только тело, но и память.

А теперь новости. Посмотрев неслабых размеров ролик и немного прия в себя после этого, можно сделать следующие выводы. Вся игра проходит с видом от третьего лица, сражения – real time'овые. Причем, как и обещали разработчики, не обойдется без элементов из игр а-



Общение с электроникой – не самая сильная сторона наемника.



ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА В DUALITY ПОДЧЕРКНУТО ОДНОТОННАЯ.

la Metal Gear Solid. Наши герои могут выглядывать из-за угла, прижиматься к стенам и бесшумно передвигаться. У врагов будет ограниченный угол обзора. Судя по всему, слух им тоже не чужд. Когда нашим глазам представилась девушка-хакер, то первое, что она сделала – это взломала какого-то робота и взяла его под свой контроль. Электронники в мире Duality действительно много. Несмотря на то что игра выглядит как заправский action, нас ожидает полная нелинейность и куча побочных квестов в лучших традициях CRPG.

Но главное, в чем нас убедил ролик, это то, что игра будет просто потрясающе красивой. Сам факт того, что мы немало спорили, какие именно кадры были из игрового процесса, а какие из видеоставок, говорит о многом. Дело в том, что в Duality разница между роликами и собственно игрой с первого взгляда почтительно трудно. Также хочется отметить великолепную анимацию героев и врагов. Предлагаю всем поклонникам киберпанка вообще и System Shock в частности (а также всем остальным любителям классных RPG) скрестить пальцы и надеяться, что игра выйдет в срок. expo

HIGHLAND WARRIOR

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC

■ ЖАНР: RTS

■ ИЗДАТЕЛЬ: DATA BECKER

■ РАЗРАБОТЧИК: SOFT ENTERPRISES

■ ДАТА ВЫХОДА: IV КВАРТАЛ 2002 года

Сейчас, когда количество готовящихся к выходу стратегий в реальном времени превышает все разумные пределы, игре нужно чем-то очень здорово выделиться, чтобы привлечь наше внимание. Highland Warriors выделяется, как ни банально этоозвучит, прежде всего, сво-



Несмотря на более чем внушительную детализацию юнитов, ландшафты явно страдают.

им внешним видом. Только вдумайтесь: на каждого юнита тратится до 8000 полигонов! Здания состоят из 1700 треугольников. И даже на деревья и камни их тратится порядка 500-600. Когда у всех людей отдельно анимирован каждый палец на руках, а детализация лиц достойна неплохого квеста, это не может не впечатлять. Заметим также, что юнитов на поле боя может быть до 200.

В остальном Highland Warriors довольно стандартная RTS про борьбу шотландцев за независимость. Нас ждет добыча ресурсов (коих будет 5 видов), строительство базы, нехитрые сражения. Нехитрые, потому что игра не претендует на лавры Shogun – от нас потребуется минимум талантов тактика. Зато будут герои с уникальными умениями. Один из них даже сможет пытать пленни-



ПОСТРОЕНИЯ В HIGHLAND WARRIOR ПРИСУТСТВУЮТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ КРАСОТЫ. НА ХОД СРАЖЕНИЯ ТАКИЕ МЕЛОЧИ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВЛИЯЮТ.

ков! Тем не менее, у игры явно нешуточный потенциал. Ждите новостей.

expo

IMPERIUM GALACTICA III: GENESIS

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ MASTER@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC

■ ЖАНР: 3D-RTS

■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV SOFTWARE

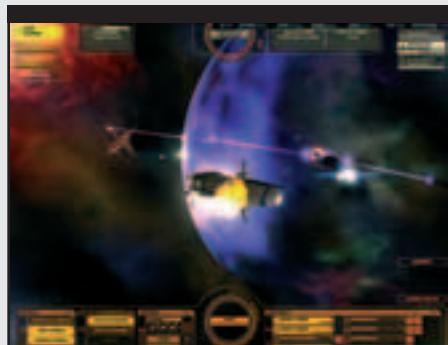
■ РАЗРАБОТЧИК: PHILOS LABORATORIES

■ ДАТА ВЫХОДА: III-IV КВАРТАЛ 2002 года

Как человечество всегда манили к себе звезды, так огромное количество гостей ЕЗ притягивали к себе мониторы, на которых проигрывались ролики из готовящейся к выходу игры Imperium Galactica III: Genesis. Не страдающие ложной скромностью разработчики с издателями наперебой хвастались, что в их руках находится ни много ни мало, а 3D-RTS «нового поколения».



ЦЕЛЕВШИЕ КОРАБЛИКИ УХОДЯТ С ПЕРЕДОВОЙ – ИНДОГДА ЛУЧШЕ ПОТЕРЬТЬ ПЛАНЕТАРНУЮ СИСТЕМУ, ЧЕМ ПОСЛЕДНИЙ ОТРЯД, А С НИМ И ВСЮ ГАЛАКТИКУ.



СРАЖЕНИЯ НА ФОНЕ РАЗНОЦВЕТНЫХ ПЛАНЕТ ЯВЛЯЮТСЯ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ ИГРЫ, КОТОРУЮ НЕ ПЕРЕПУТАЕШЬ НИ С ЧЕМ.

Конечно, справедливости ради стоит отметить, что, избавившись от скромности, создатели Imperium Galactica III попутно лишились и способности трезво оценивать свои возможности. Но, так или иначе, если игра и не является принципиально новым словом в жанре, то уж славу одной из лучших его представительниц она непременно заслужит.

Впрочем, согласен: подобные заявления надо подкреплять фактами. Этим сейчас и займемся. Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем, что сюжет является важной составляющей любой игры, а уж RTS и подавно. Поэтому стоит отметить, что для Imperium Galactica III сценарий создавался настоящим писателем-фантастом, и он представляет собой целый роман, который рассказывает о войне человечества с мерзкими инопланетянами. Любопытно, что описание этого действия создается с помощью шести параллельных сюжетных линий.



НЕСМОТРЯ НА РАДОСТНЫЕ ВЗРЫВЫ, РАЗРУШИТЬ ТАКУЮ МАХИНУ С ПОМОЩЬЮ КРОШЕЧНОГО КОРАБЛЯ ВСЕ ЖЕ НЕ УДАСТСЯ — ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ РАЗНЫЕ.

Помимо большого количества сценарных хитросплетений, Imperium Galactica III может похвастаться более чем 100 планетами, разбросанными по 20 системам, а также 50 персонажами, принимающими самое непосредственное участие в развитии сюжета. Так же очень забавной возможностью, способной привлечь к игре внимание широкой публики, обещает стать самостоятельное конструирование космических кораблей. Судя по ЕЗ, собственно-ручная сборка боевого звездолета из россыпи оружейных систем, энергетических установок и прочей интересной ерунды действительно является очень захватывающим процессом.

Вообще же, нельзя не согласиться со словами одного канадца, который, как мне рассказали, покидая стенд Imperium Galactica III, заявил: «Да... У этой игры есть неплохие шансы на ус-

пех. Впрочем, а вот на провал — отсутствуют». Мне к этому добавить нечего.

expo

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU

- ПЛАТФОРМА: РС, PS2, GC, Xbox
- ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX/EUROCOSM
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года

Тенденция: многочисленная орава франчайзинговых игрушек постепенно перерастает в группу вполне интеллигентных джентльменов. Наконец-то суммы вложений в разработку игр «по мотивам» фильмов, телесериалов и кукол Барби начали превышать стоимость лицензирования рожденных торговых марок. И на лицах отдельных



В РС-ВАРИАНТЕ Дж. Б. в неизменно чистом костюмчике будет лазать по канатам.

И претендовать на звание «лучшая игровая графика 1999 года».



ВОТ ТАК ИГРА БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НА PLAYSTATION 2.

произведений уже не написано, каким местом их творили перегруженные настоящей работой девелоперы. Взять хоть ту же Matrix: Reloaded. Заслуженный обладатель Ордена Геймерского Почеки и звания «Народная марка» компания Shiny Entertainment трудится над игрой по продолжению «Матрицы» уже далеко не первый год. В плане количества рапидных сцен и летающих трюков ожидается как минимум второе пришествие Макса «Того Самого» Пэйна.

Сегодня же речь идет об игре, приуроченной к выходу нового фильма о похождениях агента Джеймса «007» Би. Сменив несколько названий, издатель остановился на варианте JB 007: Nightfire. Масштабы разработки поражают: игра выйдет сразу на четырех платформах, включающих РС и все современные полноформатные приставки (GBA пока в сторонке). Причем игру делают сразу две компании: прославленная Gearbox Software производит версию для РС, ну а Eurocom ваяет оную для консолей. РС-версия Nightfire будет собрана на уже, казалось, давно отжившем свое движке Half-Life. Факт удручающий. О реальном качестве графики, тем не менее, судить можно пока только

по немногочисленным официальным скриншотам. Антураж почему-то напоминает Return to Castle Wolfenstein.

Но, разумеется, не в антураже дело. Основные амбиции игры про Джеймса Бонда — новенький Aston Martin Vanquish, на котором будет гонять Номер Семь (увы, только в консольной версии; РС-вариант гонками обделен), несколько видов солнцезащитных очков, некоторые из которых заменяют ночное зрение и рентгеновскую установку (будем стрелять по скелетам!), перекочевавшие из фильмов Джона «Woo» Ву двойные «Беретты». Ну, чтобы все круто было. И еще — впервые на мониторах — эксклюзивный сюжет, написанный специально для игры!

Игру James Bond 007: Nightfire вы сможете приобрести в своих любимых гастрономах зимой 2002 года.

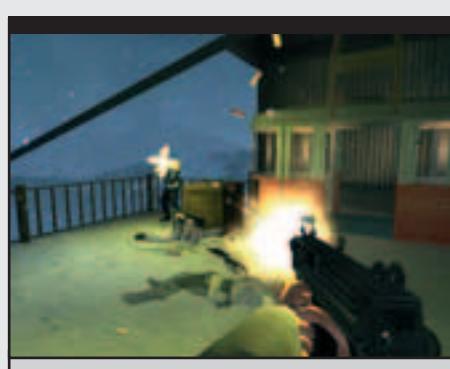
expo

PROJECT NOMADS

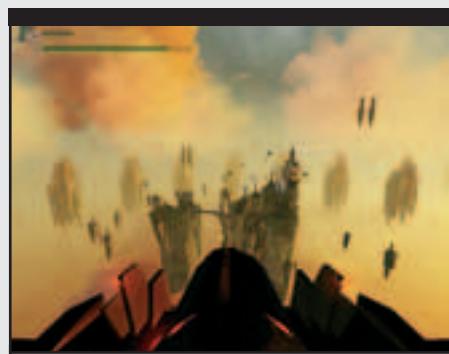
Вячеслав Назаров MASTER@GAMELAND.RU

- ПЛАТФОРМА: РС, Xbox
- ЖАНР: 3D-action/RTS
- ИЗДАТЕЛЬ: CDV SOFTWARE
- РАЗРАБОТЧИК: RADON LABS
- ДАТА ВЫХОДА: III-IV квартал 2002 года

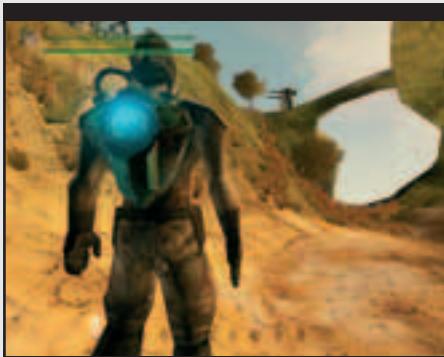
Стоило только взглянуть на нынешнюю ЕЗ с высоты птичьего полета или даже полета летучей мышки, и сразу становилось ясно, кто же был на данном мероприятии главными действующими фигурами. Конечно же, это были кочевники — любители электронных развлечений, выбравшиеся в далекий Лос-Анджелес из какой-нибудь Тмутаракани или даже Крыжополя. Бродячие фанаты рыскали по стендам, пытаясь найти проект, достойный их внимания, и, наткнувшись на игру Project Nomads, надолго застывали перед мониторами.



А это вариант под Xbox.



Каждый из парящих в воздухе островков может стать неприступной или, точнее сказать, неподлетной крепостью.



Порой одолеть вражеский ДОТ проще всего, приняв свой истинный облик Человекообразного героя.

«Проект «Кочевники» – именно так переводится название оригинальной игры – причудливо смешал в себе элементы 3D-action и RTS. На первый взгляд может показаться, что все это мы уже видели в таких стационарных боевиках, как Urban Assault или Battlezone. Но, смею вас уверить: это только так кажется. В действительности же все не так, как на самом деле. Главной особенностью Project Nomads является практическая абсолютная свобода, предоставляемая игрокам. Выбрав одного из трех героев, выживших после ужасающей катастрофы всепланетного масштаба, виртуальные кочевники получают в свое распоряжение летающий остров, который им предстоит превратить в самую настоящую крепость. Именно она должна будет послужить плацдармом для восьми глобальных миссий и бесконечного количества квестов, основной целью которых является спасение боевых товарищев. То, как будет происходить спасение, лежит полностью на совести игроков: строить могучие замки и клепать эскадрильи смертоносных летающих машин или лично, словно заправский камикадзе, штурмовать вражеские крепости. Если же к этому добавить превосходную анимацию, оживляющую буквально каждый пиксель Project Nomads, огромное количество как противников, так и средств, позволяющих с ними бороться, то перед нами оказывается прекрасное местечко, где любой кочевник может погостить некоторое время. Судя по тому, на какое время задерживались возле стенда игры кочующие посетители выставки, это будет не один десяток часов.

expo



Стремительное развитие — залог выживания в игре. Еще несколько минут назад эта скала была абсолютно безжизненна.

щую крепость. Именно она должна будет послужить плацдармом для восьми глобальных миссий и бесконечного количества квестов, основной целью которых является спасение боевых товарищев. То, как будет происходить спасение, лежит полностью на совести игроков: строить могучие замки и клепать эскадрильи смертоносных летающих машин или лично, словно заправский камикадзе, штурмовать вражеские крепости. Если же к этому добавить превосходную анимацию, оживляющую буквально каждый пиксель Project Nomads, огромное количество как противников, так и средств, позволяющих с ними бороться, то перед нами оказывается прекрасное местечко, где любой кочевник может погостить некоторое время. Судя по тому, на какое время задерживались возле стенда игры кочующие посетители выставки, это будет не один десяток часов.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU

**■ ПЛАТФОРМА: РС
■ ЖАНР: STRATEGY**

**■ ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
■ РАЗРАБОТЧИК: ELIXIR STUDIOS
■ ДАТА ВЫХОДА: III-IV КВАРТАЛ 2002 ГОДА**

«Добро пожаловать к нам в страну Novistrana!». Вот уже четыре года компания Elixir Studios работает над одним из самых масштабных в стратегическом жанре проектов. Republic: The Revolution – игра, которая моделирует целую страну. Каждого жителя. Каждую вывеску на каждой двери. Разработчики обещают плавное приближение от вида со спутника до детального обзора любой точки огромной страны протяженностью с запада на восток в 2000 миль!

Republic – это симулятор политического деяте-



Фракция идиотов: взрослые тетки и дядьки ходят туда-сюда по газону, а некий бородатый старикан вешает с высоты деревянный ящика.

ля. Вы начинаете ровно с одним приспешником и минимальной материальной поддержкой. Цель – создать могущественную политическую фракцию и завоевать власть в стране. Слабо? Забудьте обо всем, что скрывается в вашей голове под биркой strategy: никаких tank rush'ей, лишь чистая политическая игра. Итак, для создания партии нужны люди. Как их привлечь? Нужно собрать их как можно больше в одном месте и заставить слушать вашу пламенную речь. В «бете», демонстрируемой на ЕЗ, это можно было сделать, открыв частный и обязательно нелегальный fight club. В боксерском клубе вы будете устанавливать свои порядки и своими политическими идеями промывать мозги посетителям.



Бойцовские клубы в Novistrana нынче очень модны.

Набрав первых членов партии, вы начнете выполнять политические акции. Elixir продемонстрировали, как их партия заявила о себе критикой правительства. Наняв журналиста, они отыскали какого-то полуумного студента и приказали ему полезть под танк. Парень умер, а все газеты написали о новой фракции и бесчинствах правитель-



**За наших, брат? За ваших, брат!
Дай руку, братан!**

ства. Хитро? Также в игре будет предусмотрена весьма изощренная система ведения диалогов. Фразы будут составляться из отдельных кусочков и направляться по разным линиям: интеллект, защита, атака, юмор.

Помимо великолепной графики, Republic: The Revolution предлагает просто фантастическую игровую концепцию. Вот уж действительно революшн. Ждать осталось до осени.

expo

THE MOVIES

Олег Коровин KOROVIN@GAMELAND.RU

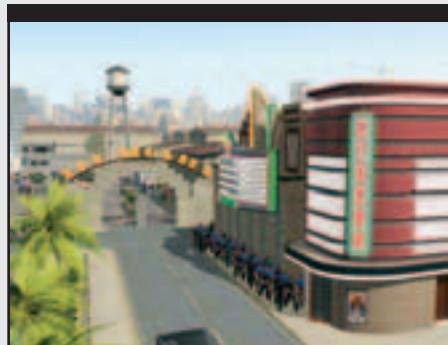
**■ ПЛАТФОРМА: РС
■ ЖАНР: STRATEGY
■ ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
■ РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
■ ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА**

Вслед за Сидом Мейером, которого вдруг потянуло на эксперименты (имею в виду его временный отход от цивилизационных дел ради какого-то Sim Golf), от своей главной «черно-белой» линии решил отойти и Питер Молине! Страшно? Ну, пока все говорит о том, что мэтр не изменит себе и сделает нечто сногшибательное. Будем надеяться, дальше это впечатление меняться не будет.

Суть новой игры Молина The Movies – создание собственной киностудии. Причем важна как ее финансовая успешность, так и признание ее деятельности у критиков. Первым делом мы строим все необходимые для съемочного процесса сооружения и закупаем декорации. Затем пишем сценарий. Не собственноручно, конечно, но мы можем указать жанр фильма, стилистику и еще кое-какие общие черты будущей картины. Затем приступаем к съемкам. Непосредственно мы в них не участвуем, но можем подбирать актеров и косвенно влиять на их действия. Снимая, скажем, сцену в салуне, мы можем поставить полу-



Первые скриншоты демонстрируют исключительно съемки вестернов. Но жанр нашего фильма может быть любым.



ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В 20-Е ГОДЫ ДВАДЦАТОГО ВЕКА. ОТСЮДА И ОБЩИЙ РЕТРО-СТИЛЬ THE MOVIES.

нок «жестокость» на максимум и получить славную перестрелку. Можно наоборот увеличить параметр «романтика». Тогда ковбои разберут всех девочек и расползутся по укромным углам. И все-таки главное для игрока – определять общую политику студии. В первую очередь финансовую. Покупать для каждого нового фильма новые декорации поначалу дорогоевато. Поэтому можно сразу делать покупку с расчетом на несколько картин. Правда, злоупотреблять использу-



ДУМАЮ, ПЕРВЫМ ЖЕЛАНИЕМ ИГРОКА БУДУТ ПЛЮНУТЬ НА МАКРОМЕНЕДЖМЕНТ И ЧАСАМИ ПРОСИЖИВАТЬ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ. КОГДА ЕЩЕ ТАКУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИМ?

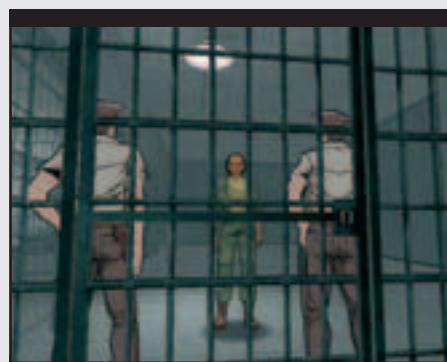
зованием «вторсыря» не стоит, так как критики нас быстро раскусят, и «Оскар» может уплыть к ненавистным конкурентам. Их, кстати, можно покупать (конкурентов, а не «Оскаров»). Результатом наших усилий должны стать полноценные киношки продолжительность вплоть до полутора часов! Они будут сохраняться в отдельные файлы, и ими можно будет обмениваться с друзьями. Работы над The Movies начались лишь в январе. И хотя Питер Молине говорит, что продвигаются они на удивление быстро, ждать игру стоит не раньше конца следующего года.

expo

XIII
Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU
ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GC
ЖАНР: FPS
ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2003 года

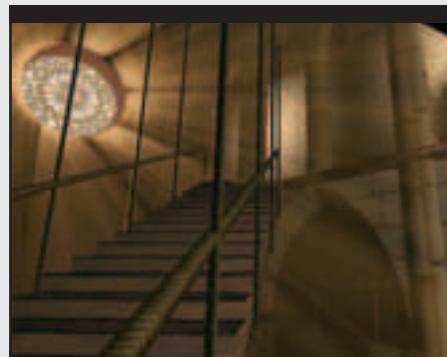
На ЕЗ прошел показ мод. Модели, холодно улыбаясь, чинно проходили по подиуму, демонстрируя стройные ножки. Законодателями мод в этом сезоне станут игры с графикой, сделанной по технологии cel-shading. Адекватный русскоязычному переводу сему термину, разу-

меется, нет. Придется придумывать на ходу. Cel-shading – это как в комиксах. Рисованные пистолеты, пушки, надписи «О-о-о-ч!» рядом с физиономиями героев. Но комиксы эти живут в современном трехмерном движке, просчитывающем все тени, освещение и полигоны с присущей приличным движкам методичностью. Представляете, что за смесь – 3D-движок и рисованная анимация? Именно такой микс на ЕЗ продемонстрировала Ubi Soft. FPS-шутер XIII – нечто столь концептуальное, что аж дух захватывает. Игрок бегает с нарисованной «Береттой» и пуляет по рисованным человечкам, которые издают рисованные же крики «А-а-aagh!». Все это на усовершенствованном Unreal Engine. Валерьянки принести? На самом деле проект действительно интересный. Только взгляните на скриншоты – сколько неподдельного мультишного обаяния таят в себе эти



МУЛЬТИШНЫЕ ВИДЕОВСТАВКИ В ТРЕХМЕРНОМ ШУТЕРЕ? ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ!

картины! А за ярким фасадом, представьте себе, хранится еще и недюжий сюжет: основанная на популярных во Франции комиксах Яна Ван Хамма игра предлагает целую историю, связанную с заговорами правительства и президента, тайных обществах, курильщиках и всей прочей атрибутикой жанра. Главный герой, ясен пень, очнулся с патологической амнезией и неясной татуировкой. Задача – раскрыть козни правительства. Всего. Игра начинена всякими приятными мелочами вроде возможности защищаться от выстрелов с помощью трупов или заложников, использования в ка-

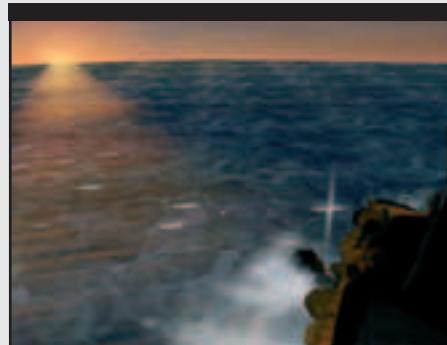


НЕСМОТРЯ НА НЕСЕРЬЕЗНОСТЬ, движок XIII ДЕМОНСТРИРУЕТ ЗАВИДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

чество орудия чуть ли не любых подручных средств и многими другими. Сингл-кампания включает в себя, разумеется, 13 глав, составляющих аж 54 миссии! Вот вам и заговор. Выйдет проект зимой 2003 года и сразу на четырех платформах.

expo

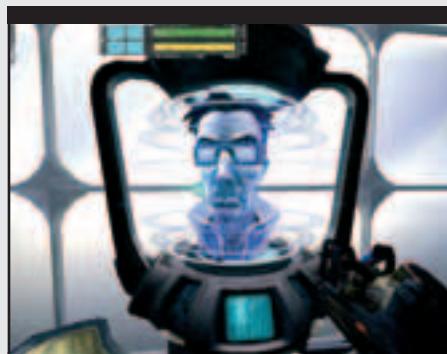
THE Y PROJECT
Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: ACTION/ADVENTURE



В ЭТОМ РИСОВАННОМ ЗАКАТЕ ВСЕ-ТАКИ ЧТО-ТО ЕСТЬ...

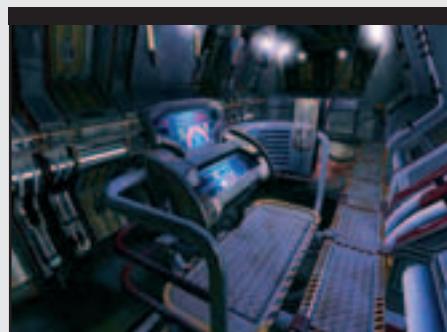
ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК: Westka Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: где-то в 2003 году

Еще одна игра на движке Unreal метит в хиты. Разработчики из немецкой Westka Entertainment решили сделать из старенького движка реальную конфетку, доработав его весьма тщательным образом (говорят, разработки Westka будут включены в официальную поставку engine и будут использованы во всех новых играх на Unreal Engine). Что же они такого наворотили?

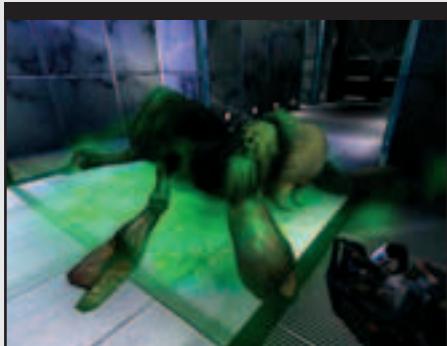


СИМПАТИЧНО ПАРЕНЬ НАРИСОВАН. ТОЛЬКО ВОТ ВСЕ В КАКИХ-ТО ПЯТНАХ...

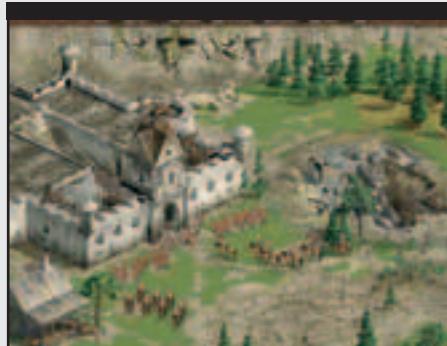
Ребята решили вдоволь поиграть с технологией Bump Mapping. Если позволит железо пользователя, все вокруг (стены, предметы, оружие и монстры) будет демонстрироваться на пару с этой технологией. И надо сказать, что это будет хорошо. Монстры выглядят сущими красотками, показывая нам слизистую поверхность тела, мохнатые конечности и свирепые физиономии. Разработчики делают упор на кинематографичность действий (впрочем, кто этот упор нынче не делает?) – будет много папосных роликов на движке.



НАЗНАЧЕНИЕ ДАННОЙ КОНСТРУКЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМИ ПОКА НЕ ПРИДУМАНО.



Монстр нахально демонстрирует выпуклые формы!



AMERICAN CONQUEST ПОРАЖАЕТ ТЕМ, ЧТО ДАЖЕ КОГДА НА ЭКРАНЕ СОТНИ ЮНИТОВ, УРОВЕНЬ FPS ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ПАДАЕТ.

Интересен сюжет. Y Project – не «чисто FPS», а очередная смесь action, adventure и RPG. Две фракции – людей и монстров (все просто) – ведут друг против друга масштабные военные действия. Игрок же сможет выполнять задания, причем как для одних, так и для других. За выполнение заданий он будет получать XP-очки, с ростом которых будут расти и его умения. Вместе с ростом skills будут доступны все более продвинутые виды оружия, которых в общей сложности насчитывается 60 (!) штук. Все они будут очень разные и довольно необычные – забудьте, наконец, о rocket launcher!

Ну и еще про графику. Она будет просто великолепной. Любуйтесь скриншотами. Ждите 2003 год, как манну небесную.

expo

ЕЗ 2002: РУССКАЯ ВЕРСИЯ

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

С каждым годом количество представляемых на ЕЗ российских проектов растет, чуть ли не экспоненциально. Что исключительно приятно, качество показываемых на выставке игр растет еще быстрее. Сейчас уже вполне уверенно можно говорить, что это не случайность, а сложившаяся тенденция. Понимаем это не только мы с вами, но и западные игровые издательства и пресса.

Наиболее сильную линейку игр на нынешней ЕЗ представил, естественно, главный российский гигант – компания «1С». Показанные ей проекты нам с вами хорошо знакомы, а вот для западных журналистов многие из них стали почти открытием. Главное из них – World War II («Вторая Мировая»). Западная пресса знает и любит великолепный «Ил-2 Штурмовик», а потому стратегию от его создателей да на его же движке вообще приняла на ура. Не меньше интереса у западной обществен-

ности сейчас вызывает и Perimeter («Периметр») от K-D LAB. Именно такие игры на выставке и привлекают внимание: потрясающие красивые, относящиеся к популярному жанру, но не лишенные изюминки. В «Периметре» эта изюминка таких размеров, что журналисты до сих пор пытаются ее переварить. Чуть меньше внимания привлек к себе «Блицкриг». Дело в том, что на первый взгляд игра представляет собой довольно стандартную RTS, и чтобы понять всю масштабность этого проекта в него нужно как минимум чуть-чуть поиграть. Тем не менее, бесспорно, два отечественных продукта («Вторая Мировая» и «Блицкриг») стали одними из самых ярких стратегий по Второй Мировой на ЕЗ 2002.

Практически ничем не уступила «1С» компания «Руссобит-М». Если в распоряжении первой есть теперь уже всемирно известная Maddox Games, то у второй – не менее (а, может, и более) изве-

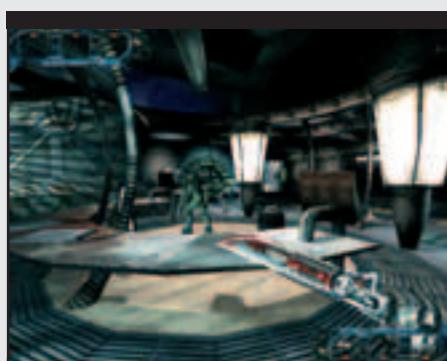
Первый представляет собой футуристический командный FPS, второй – мистический adventure-тиллер. Однако из всей линейки игр от «Буки» лучше всего смотрелся, пожалуй, Paradise Cracked («Код Доступа: Рай»). Эту игру мне довелось видеть еще до выставки, а посмотреть было на что. По жанру это RPG с элементами тактики. Многие, кстати, глядя на игру, говорили о возможном возвращении X-COM.

Еще одна отечественная игра, которую уже давно ждут во всем мире не только владельцы PC, но и обладатели Xbox, – это, конечно, суперпроект Sea Dogs 2 («Корсары 2»), разрабатываемый «Акеллой» и представленный на стенде Bethesda Softworks (к слову, это была единственная игра на их стенде). Каждую новую порцию скриншотов, каждый новый пресс-релиз о вторых «Корсарах» публика принимает



Некоторым скриншотам из «Корсаров 2» явно не хватает подписи «Айвазовский» в углу.

с огромной радостью. Если вы хоть иногда листаете наш журнал, то, думаю, понимаете почему. К тому же, помимо очевидных достоинств игры как ролевика, едва ли кого-то оставит равнодушным неземной красоты графика. Возможно, я нарисовал слишком уж радостную картину, поэтому, чтобы у вас не сложилась неправильного представления об истинном положении вещей, давайте расставим все точки над i. Да, многие российские проекты действительно



KREED СМОЖЕТ ТЯГАТЬСЯ С ЛУЧШИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЖАНРА (ЧИТАЙ С UNREAL 2) НЕ ТОЛЬКО ПО КАЧЕСТВУ ГРАФИКИ, НО И ПО ЗАБОЛЧНОСТИ АППАРАТНЫХ ТРЕБОВАНИЙ.

стная GSC Game World. И новая стратегия American Conquest не могла оставить американскую публику равнодушной. Мало того, что это красавецкий проект в лучших традициях «Казаков», так он еще и посвящен истории становления США. Маркетинговый ход сработал. Но даже если быть объективным, мало кого могут оставить в стороне баталии, в которых могут участвовать до 16.000 юнитов... Еще один отечественный проект, полюбившийся публике на Западе – FPS под названием Kreed. Причина его успеха проста: игра чертовски красива. В то, что представленный прессе деморолик действительно из игры, сомневались очень многие. В конце концов, пришлося поверить.

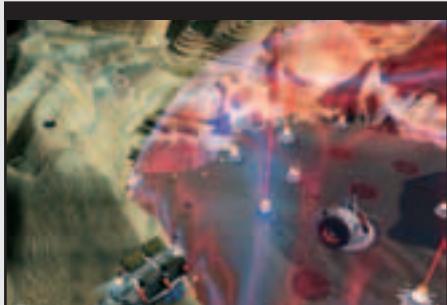
«Бука» представила на выставке два пока не особо светившихся в России проекта: MARCH!: Offworld Recon и Midnight Nowhere.

expo



Высокохудожественные пейзажи «Второй Мировой» навевают мысли о чем угодно, только не о войне.

но пользовались успехом на ЕЗ 2002, произведя на публику должное впечатление. Но... ежегодно на ЕЗ представляются тысячи игр и действительно шумный успех имеют лишь единицы, что-нибудь масштаба Doom III, Deus Ex 2 или Warcraft III. И все же, хотя нашим издательствам пока еще рано тягаться с монстрами масштаба Eidos, Microsoft или Infogrames, они объективно смотрятся лучше очень многих компаний. И это справедливо. В России уже давно научились делать хиты.



Движок «ПЕРИМЕТРА» ПОЗВОЛЯЕТ ОТБРАЖАТЬ до 500,000 полигонов в кадре. ТАКОЙ УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ И ПОЗВОЛЯЕТ НАЗЫВАТЬ ЕГО ПСЕВДО-ВОКСЕЛЬНЫМ.

PRESS START!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU

Из более чем тысячи игровых проектов, заявленных различными компаниями на ЕЗ, подавляющее большинство составляли игры для домашних видеоприставок нового поколения. PlayStation 2, GameCube и Xbox обосновались в домах Японии, США и Европы, а Game Boy Advance победно устроился в карманах геймеров всего мира. Благодарные Sony, Nintendo и Microsoft потихонечку снижают стоимость лицензий на разработку и объем финансовых отчислений с проданных копий, и игроиздательство для новых платформ разворачивается со все большим размахом. Выставка этого года, среди прочего, увидела анонсы многих серий, казалось бы, давно и прочно забытых – тем приятнее оказалось узнать, что разработчики вспомнили о них, дождавшись подходящего времени для реализации столь важных и серьезных проектов. На следующих страницах вас ждет обзор наиболее значимых для нас игр, объявленных к выходу в течение 2002-го и первой половины 2003-го годов. Давайте посмотрим, что нам приготовили десятки команд разработчиков и издательских контор: подборка получается на редкость захватывающая!

PANZER DRAGOON ORTA

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: Xbox
- ЖАНР: SHOOTER

Легендарная серия «шутеров на рельсах» возвращается! Smilebit, куда попала большая часть сотрудников распавшейся Team Andromeda, не стала делать продолжение гениальной AZEL:



КЛАССИЧЕСКАЯ ЧЕРТА PANZER DRAGOON: РАБОТАЕТ АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ, СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ ПОРАЖАЮТСЯ МОЩНЕЙШИМ РАЗРЯДОМ.

Panzer Dragoon RPG (Saturn), вместо этого они готовят к выпуску игру, продолжающую традиции первых двух, поистине легендарных частей PD. Управляя драконом, несущимся по автоматически прокручивающемуся вперед уровню, вы расстреливаете встречающихся по пути агрессоров. Простреливается все пространство на 360 градусов вокруг вашего «средства передвижения», и поэтому нужно постоянно крутить головой во все стороны, чтобы не пропустить оче-



СЮЖЕТНАЯ КАНВА ПОКА ЧТО ОТЧЕТЛИВО НЕ ПРОСМАТРИВАЕТСЯ, НО В ЗАСТАВКАХ УЖЕ МЕЛЬКАЮТ НЕСКОЛЬКО ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ЛИЦ.

редную волну атакующих – и вдоволь наглядеться на фантастические пейзажи, блестящим образом задействующие графические мощности Xbox. Настоящий японский приставочный шутер на машине нового поколения, Panzer Dragoon Orta имеет все шансы стать одной из лучших игр для Xbox.

expo

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: ACTION

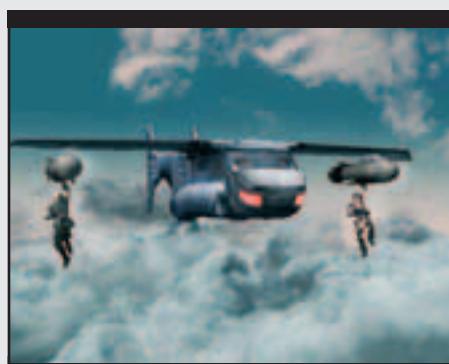
В конце девяностых годов прошлого века американская Appaloosa Interactive дважды дискредитировала сериал Contra, выпустив пару страшненьких 3D-action с видом от третьего лица на PS one. Мало у кого из фэнов 8-и 16-битных частей сериала после этого осталась надежда на его возрождение в классическом виде. И зря! Японский офис Konami крепко взялся за «Контру», новая игра будет максимально следовать механике классических версий – конечно, при агрегате графической части до сверхсовременного уровня. Псевдотрехмерность, передвижение по невидимой линии, бесчисленные полчища наступаю-



ПОЧЕМУ APPALOOSA НЕ МОГЛА ИЗОБРАЗИТЬ ЧТО-ТО ПОДОБНОЕ ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД? ВИДНО, ИГРЫ СЕРИАЛА CONTRA ПО ПЛЕЧАМ ТОЛЬКО ЯПОНЦАМ.

щих «чужих», три вида оружия (каждый имеет два способа применения), специальные приемы, разом уничтожающие всех врагов в зоне видимости, боссы размером в несколько экранов – если все получится так, как уверяет Konami, нас ждет поистине грандиозное возращение незаслуженно подзабытого многими игрового сериала. Приятный бонус: главный герой изрядно смахивает на молодого Арнольда Шварценеггера!

expo

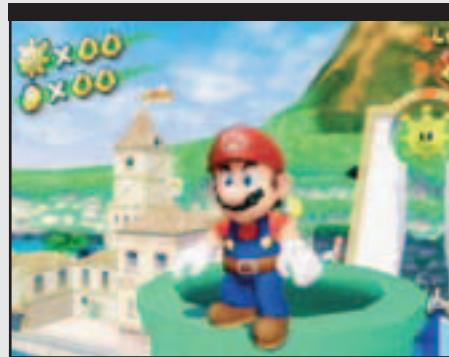


В SHATTERED SOLDIER, ТАКЖЕ КАК И В 16-БИТНОЙ HARD CORPS, ПРИСУТСТВУЕТ ЖЕНСКИЙ ПЕРСОНАЖ – ЯВЛЕНИЕ ДЛЯ СЕРИАЛА СКОРЕЕ НЕТИПИЧНОЕ.

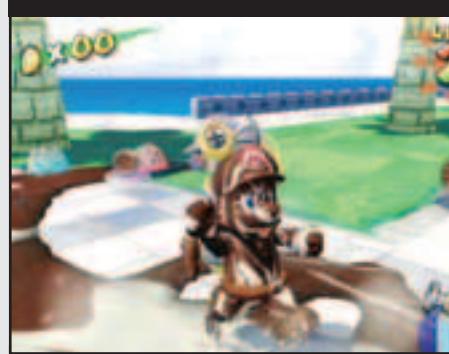
SUPER MARIO SUNSHINE

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Духовный преемник Super Mario 64 с изрядно подтянутой графикой, расцвеченный свежими и оригинальными решениями в области геймплея. Бедняге Марио не дают отдохнуть даже на тропическом острове: на него падает ложное обвинение



МАРИО, СТОЯЩИЙ НА ВЕРХУШКЕ ТРУБЫ. ПРИ ПЕРЕХОДЕ НА НОВУЮ ПЛАТФОРМУ ЭТА СЦЕНА КАЖДЫЙ РАЗ ПРЕДСТАЕТ ПЕРЕД НАМИ, ПРЕОБРАЖАЯСЬ.



ПРОЦЕСС УСТРАНЕНИЯ ПОСЛЕДСТВИЙ ПРОРЫВА ТРУБЫ СОПРОВОЖДАЕТСЯ ВПЛОЩЕ НАГЛЯДНЫМ ИЗМЕНЕНИЕМ ВНЕШНЕГО ВИДА ВОДОПРОВОДЧИКА.

в загрязнении курорта отходами из невесть откуда взявшимися ржавых труб. Вооружившись водяным насосом, действующим еще и как двигатель для полетов на небольшой высоте (есть тройной прыжок!), бравый водопроводчик спешит отывать остров – и свое доброе имя в придачу. Судя по всему, команда Miyamoto не зря столько времени откладывала релиз (сейчас выход игры намечен на конец лета): невооруженным взглядом видно, сколько усилий вложено в нового «Марио», на-

сколько разнообразен его игровой процесс. Как заметил на пресс-конференции представитель Nintendo: «Если во время игры вам придет мысль сделать что-то невообразимое – то с большой долей вероятности это у вас получится. Вы не поверите, сколько всего мы предусмотрели». **expo**

DEVIL MAY CRY 2

■ ИЗДАТЕЛЬ: САРСОМ
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION

Ранней зимой нас ждет очередная встреча с Данте (Dante), получившимся – полудемоном, санитаром подземелий, дворником казематов и дизайнером склепов. Он по-прежнему исправно комбинирует в бою пару пистолетов и меч, а за время нашей с ним разлуки умудрился выучить



От ассоциаций с фильмом «Ворон» никуда не уйти, а Данте с дробовиком смотрится на крыше ничуть не хуже Брэндона Ли.

еще несколько хитрых спецприемов, расширил арсенал и обзвился очаровательной компанией. Действие нового мистического боевика происходит в таинственном мегаполисе, здорово похожем на Готэм-сити: встречайте прыжки по крышам небоскребов и беготню по высоковольтным проводам! Модель самого Данте явно улучшилась по сравнению с первой игрой, он выглядит еще более модным, неотразимым, роскошно-шиковым, единственным и неповторимым... так ведь и дол-



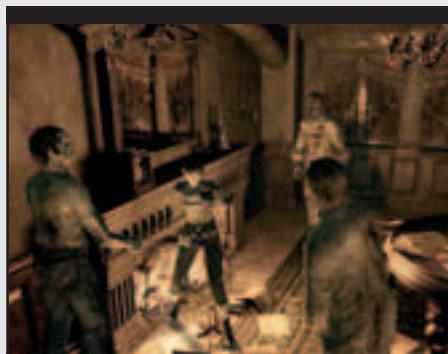
Недавно мы наблюдали схожие картинки в игровых воплощениях «Человека-паука». Интересно, смертелен ли здесь прыжок вниз?

жен выглядеть «самый стильный герой видеоигр», как скромно его величает Сарсом. По словам продюсера Цуси Танаки (Tsuyoshi Tanaka), сиквел DMC будет в два раза продолжительнее и обширнее оригинала.

expo

RESIDENT EVIL 0

■ ИЗДАТЕЛЬ: САРСОМ
■ ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
■ ЖАНР: ACTION



За Ребекку можно было играть в одном из эпизодов оригинальной RE, теперь же девушка оказалась в центре внимания.



Дизайн персонажей принадлежит руке Тацуи Есикавы (Tatsuya Yoshikawa), иллюстрирующему серию с третьей части.

Создававшаяся в оригинале для Nintendo 64, нулевая часть знаменитого ужастика несколько раз откладывалась, дорабатывалась, перекрывалась, и вот теперь готова к одновременному осеннему релизу в Японии и США. Подопечные Синдзи Миками (Shinji Mikami) переделали всю графику под новый движок, на котором делался ремейк Resident Evil для GC: игра стала гораздо мрачнее и детальнее того, что демонстрировалось на E3 2000-го года. Главные герои здесь – медсестра подразделения S.T.A.R.S. Ребекка Чемберс (Rebecca Chambers) и бывший морской пехотинец Билли Коэн (Billy Cohen). Интересно, что игра позволяет «на лету» переключаться между персонажами, то есть действия героя в одной части карты могут помочь другому герою, находящемуся в весьма удаленной зоне.



Часть игры проходит в несущемся куда-то поезде. И почему они не назвали ее «Резня бензопилой в Восточном экспрессе»?

Появится возможность выбрасывать лишние предметы, волшебных сундуков больше нет. Пока не ясно, решатся ли авторы наконец изменить критикуемую многими игроками модель управления.

expo

BREATH OF FIRE V

■ ИЗДАТЕЛЬ: САРСОМ
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: RPG

Ролевой сериал с почти что десятилетней историей (первые две части выходили на SNES, третья и четвертая – на PS one) наконец-то добралась до PS2. Мало что известно о сюжете BoF, кроме того, что главного персонажа, как обычно, зовут Рю (Ryu), и он способен в определенных обстоятельствах превращаться в грозного дракона. Ни имен других героев, ни завязки здешней истории (концовка-то ясна – наверняка снова будем спасать мир) нам пока не изве-

стно. Остается только строить догадки, внимательно разглядывая единственную показанную в видеоролике локацию – темные катакомбы индустриального типа, кишашие странными механизмами и роботами. Сарсом применила здесь технику cel-shading, получился этакий мрачноватый мультфильм с очень необычным дизайном персонажей, нетипичным даже для отличающейся художественными вольностями серии



Заливые водой шахты вызывают острую клаустрофобию, ощущения усиливает мигающий свет люминесцентных ламп...

BoF. Возможно, впрочем, что компания намеренно вводит публику в заблуждение, и в итоге игра будет совсем не такой минорной по атмосфере, как кажется сейчас.

expo

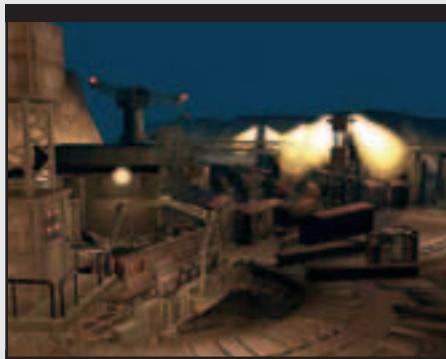
NINJA GAIDEN

■ ИЗДАТЕЛЬ: ТЕСМО
■ ПЛАТФОРМА: ХВОХ
■ ЖАНР: ACTION

Восторженные толпы журналистов встретили двухминутный ролик этого амбициозного проекта громкими аплодисментами. Нынешняя ЕЗ оказалась богата на анонсы «воскрешений» стародавних, полузабытых ныне игровых сериалов, а NG (более известный как Ninja Ryukenden, игравшие на восьмидюймовых приставках-клонах NES моментально опознают это название) как раз и стал еще одной из возвращаемых к жизни лицензий. Новая часть (или, если хотите, ремейк) являет собой трехмерный боевик с ниндзя в главной роли и тысячей и одним кровожадным противником в качестве поддерживающего состава. Многим из тех, кто смотрел видеонарезку из готовящейся игры, сцены драк и фехтования на мечах показались неуволовимо, странно похожими на боевой процесс Dead or Alive. Разгадка проста: разработчик – Team Ninja. Безусловно, новый



**ИГРОВАЯ ГРАФИКА НА Xbox ЧАСТЕНЬКО
ПЕРЕГОНАЕТ ПО КАЧЕСТВУ ГРАФИКУ ПРОСЧИТАННЫХ
ЗАРАНЕЕ CG-РОЛИКОВ СТАРЫХ ИГРУШЕК.**



**ПАНОРАМНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ИНДУСТРИАЛЬНОГО
КОМПЛЕКСА ОБЕЩАЮТ ШИРОКИЙ ПРОСТОР ДЛЯ
ДЕЙСТВИЙ.**

Ninja Gaiden обладает своей собственной атмосферой, которая наверняка привлечет тысячи заинтригованных игроманов по обе стороны океана.

expo

SHINOBI

■ ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION

Именно так: раз одна фирма решила отряхнуть от нафталина известного былым подвигами ниндзя, то почему бы и другой не опробовать в деле своего собственного мастера той же смертельной профессии? Почтенная классика, преданье старины глубокой и одна из главных сеговских марок конца восьмидесятых, Shinobi возвращается – уже даже не на платформу от Sega, и вовсе не в двухмерном виде, как это было во время ее последнего появления на Saturn в далеком 1995 году. Идеальный переход в 3D,



**НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО SEGA ЧЕТКО ХАРАКТЕРИЗУЕТ
ВРЕМЯ ИГРЫ КАК НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ, В ОФОРМ-
ЛЕНИИ ДОМИНИРУЮТ СТАРОЯПОНСКИЕ МОТИВЫ.**

постапокалиптический сеттинг, питающийся кровью живой меч – вот отличительные признаки современного Shinobi. Добавьте сюда возможность ускоряться, пролетая прямо через врагов, удобную комбо-систему с элегантным жонглированием несколькими противниками одновременно, метание нескольких видов сю-



**ДВОЙНИКИ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА НЕ ТОЛЬКО
СБИВАЮТ С ТОЛКУ ПРОТИВНИКОВ, НО И СПОСОБНЫ
НАНЕСТИ ИМ НЕКОТОРЫЙ УРОН.**

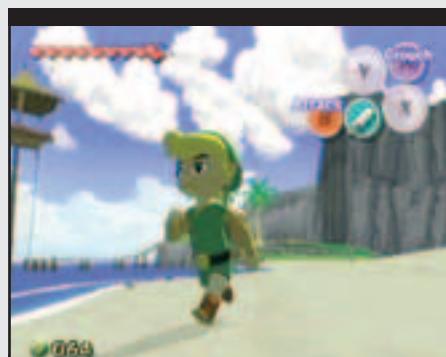
риков, восхитительный алый плащ трех метров в длину – и становится ясно, что ценителям хорошего экшна пропускать это явление не стоит ни в коем случае.

expo

THE LEGEND OF ZELDA

■ ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
■ ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
■ ЖАНР: ACTION/RPG

Первый намек на очередную «Зельду» был сделан на презентации GameCube: Линк присутствовал в технологической демке приставки наравне с другими персонажами нинтендовских игр.



**ВСТРЕЧАЙТЕ ОБНОВЛЕННОГО ЛИНКА! ТАКОЙ
ГОЛОВАСТЫЙ КАРАПУЗ, ПО МНЕНИЮ МИЯМОТО,
ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДХОДИТ ДЛЯ ДЕБЮТА СЕРИИ НА GC.**

И только на ЕЗ завеса тайны приподнялась, являя миру абсолютно новый взгляд на героя (еще одна вариация cel-shading, моментально проклятого половины фэнсов сериала и воспетого в торжественных гимнах остальными). Геймплей же, как и раньше, состоит из проверенных годами элементов action/RPG – стоит напомнить, что первая Zelda вообще считается основоположницей этого поджанра. Отныне Линк умеет управлять лодкой, подбирать и использовать оброненное врагами оружие и даже, по слухам, удить рыбу. Сигэру Мицумото (Shigeru Miyamoto) говорит, что не стремился устраивать очередную революцию, как с Ocarina of Time, вместо этого он намеренно сделал игру похожей на интерактивный мультфильм, и дело тут не только в графическом стиле, но и в поведении всех героев. Веселое, юморное, атмо-



**ПРОСТЕНЬКИЕ ЗАГАДКИ НЕОБХОДИМО РЕШАТЬ,
ОТВЛЕКАЯ И ОТБЫВАЯСЬ ОТ ПОЛЧИЩ НЕПРИЯТЕЛЕЙ
— НАПРИМЕР, ОГРОМНЫХ КАБАНОВ.**

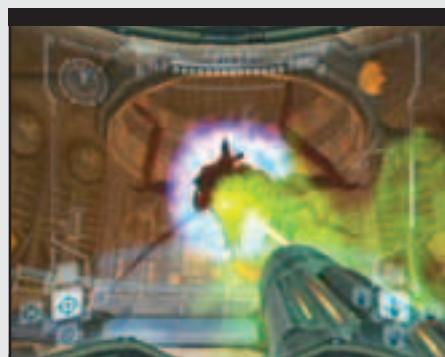
сферное приключение ждет обладателей GameCube в 2003 году.

expo

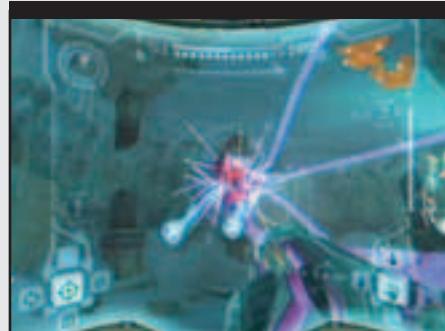
METROID PRIME

■ ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
■ ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
■ ЖАНР: ADVENTURE/FPS

Со времен выхода Super Metroid на SNES прошло восемь лет. Никому не известная команда Retro Studios надеется выпустить прямой сиквел старого шедевра, который не просто по-хорошему ошеломил нас, но заслужит права войти в историю – так же, как и предыдущая игра. Хотя Nintendo позиционирует новое приключение космической охотницы Самус Аран (Samus Aran) как adventure, по сути это самый натуральный 3D-shooter: большую часть времени мы наблюдаем за происходящим глазами самой Самус, а стрельбу приходится вести практически непрерывно. Однако пускаться по волнам стереотипов тоже не сто-



**МУТИРОВАВШИЕ МЕТРОИДЫ (РАСА ИНОПЛАНЕТНЫХ
СУЩЕСТВ) ОБЛАДАЮТ РЯДОМ ОПАСНЫХ,
МАЛОИЗУЧЕННЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ.**



**ДЕТАЛИ ЭКРАННОГО HUD-дисплея ПОМОГАЮТ
ОПЕРАТИВНО ОЦЕНИВАТЬ ОБСТАНОВКУ, А ОТ СКО-
РОСТИ ВАШЕЙ РЕАКЦИИ ЗАВИСИТ ЖИЗНЬ САМУС...**

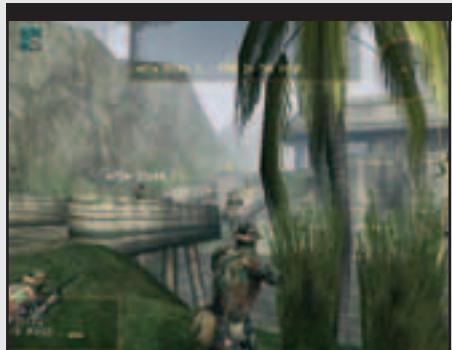
ит: схема управления в Metroid Prime принципиально отличается от традиционных FPS. Трансформируясь в вертящийся шарик, вы получаете доступ к скрытым ранее возможностям, новым уровням. У Самус есть несколько скафандров, каждый из них служит определенной цели и позволяет работать в какой-то конкретной среде. Поразительное внимание к деталям, феноменальная графика и умный дизайн уровней – вот чем надеются покорить наши сердца сотрудники Retro Studios. Ноябрьский релиз расставит все по своим местам.

expo

SOCOM: NAVY SEALS

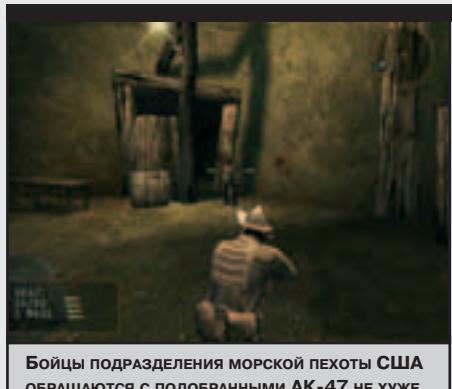
- ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: 3D-SHOOTER

Для громкого вступления на онлайновый рынок Sony необходима целая линейка гарантированных хитов, которые заставят народ в массовом порядке подключить свои PS2 к сети. Одна из таких игр – симулятор отряда специального назначения ВМФ США. Тактический шутер с видом от третьего лица, где во главе угла стоит командное взаимодействие бойцов, SOCOM будет поддерживать одновременную игру 16-ти человек на одной карте, управление с USB-клавиатуры (к PS2



ЗНАМЕНITЫЙ ВЫКРИК «FIRE IN THE HOLE!»
используется охотниками при выкушивании лисицы из норы.

подойдет любая из них), имеет систему распознавания голосовых команд посредством входящих в игровой комплект наушников и микрофона, и работает исключительно на широкополосных каналах – то есть с модемным соединением игра функционировать в режиме multi-player вообще откажется. 12 миссий, 36 видов оружия, реалистичная (motion capture) анимация, динамическая детализация, позволяющая снизить нагрузку на процессоры – SOCOM станет достойным флагманом онлайновой линейки от Sony. Другое дело,



БОЙЦЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ США
обращаются с подобранными АК-47 не хуже, чем с собственными М-16.

что российским геймерам это заморское чудо пока грозит разве что в режиме Single... expo

STAR OCEAN:
TILL THE END OF TIME

- ИЗДАТЕЛЬ: ENIX
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: RPG

Приятная смена традиционных фэнтезийных атрибутов консольной RPG на высокотехнологичный сеттинг научно-фантастической истории. Дело происходит на Земле в 2859 году – к этому времени открытый в 2087 году способ путешествия к звездам полностью преобразил нашу планету. И хотя tri-Ace традиционно не открывают всех карт, сейчас уже известно имя основного протагониста



ЗАДНИЙ ПЛАН В БОЯХ ВЫГЛЯДИТ СИЛЬНО РАЗМЫТИМ: КАМЕРА В TILL THE END OF TIME
отличается близорукостью. Зато красиво!



ТРЕТИЙ ЭПИЗОД ПРОДОЛЖАЕТ ТРАДИЦИИ ПРЕДЫДУЩИХ: ПЕРСОНАЖИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТЧЕТЛИВОЙ «АНИМЕШНОСТЬЮ». Фэнзы будут довольны.

гонистка: Фэйт Лингод (Fate Lingod) – 19-летний студент Академии наук, чьи родители работают на исследовательской станции, врачающейся вокруг Луны. Какая нелегкая потянет парня на приключения, пока не понятно. Боевая система, судя по доступным скриншотам, напоминает ту, что была в обеих частях Grandia: со свободой передвижения по полу и частыми разворотами камеры. Одновременно сражаться могут трое персонажей (в Star Ocean II эта цифра равнялась четырём). Наверняка скоро появятся свежие детали, поясняющие сюжетную линию, и тогда мы опубликуем в «СИ» гораздо более подробное preview этой многообещающей RPG.

expo

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAME BOY ADVANCE
- ЖАНР: ACTION/RPG

Бестселлер, полноценный хит прошлого года, одна из главных игр для GBA – и одна из немногих



МОНСТРЫ-БОССЫ в GBA выглядят на редкость впечатляюще, благодаря эффектам масштабирования и вращения.

реально хороших RPG на этой приставке – великолепная Golden Sun обзаводится долгожданным продолжением. Дабы не путать лишний раз игроков, разработчики из Camelot избрали стандартный и эффективный путь: не меняя общего интерфейса, они просто добавили обойму невиданных ранее заклинаний, несколько десятков оригинальных уровней и целый выводок незнакомых персонажей – иначе говоря, сделали своеобразный add-on. Конечно, со своим собственным сюжетом и подобающим ему оформлением, так что особо корить создателей за использование проверенной концепции не стоит. Да и зачем чинить то, что изначально не было сломано? Сейчас игра завершена примерно на шестьдесят процентов: в ЕЗ'шной демке, напри-



ЭФФЕКТ «СКРУЧИВАНИЯ ПРОСТРАНСТВА»
применяется сплошь и рядом. На SUPER NINTENDO он смотрелся на порядок хуже.

мер, были звуковые эффекты, но полностью отсутствовало музыкальное сопровождение. Японский релиз намечен на середину лета, и Camelot торопится успеть к сроку.

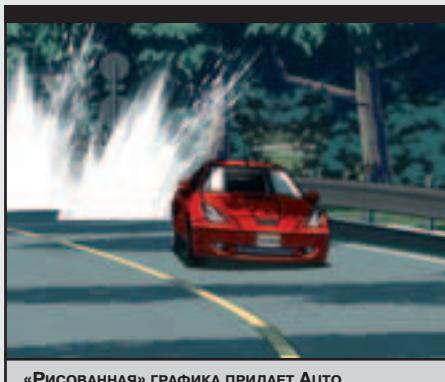
LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ACTION

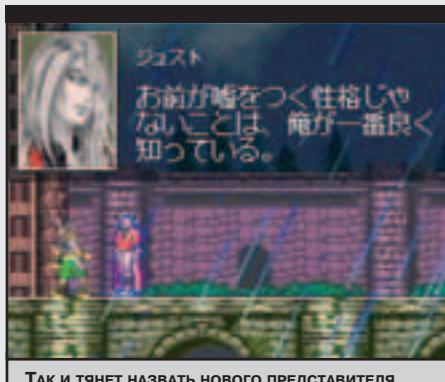
Незаметно превратившись из игрового воплощения первого кинофильма в официальный гейм-вариант второй картины («Властелин колец: Две твердыни»), игрушка, во-первых, приобрела остро необходимую в зимнем праздничном сезоне актуальность, а во-вторых, обзавелась сценами масштабных сражений, коих фильм «Братство кольца» был практически лишен. Играбельные персонажи далеки от пухленьких хоббитов – управлять можно мечником Арагорном, эльфом Леголасом или гномом Гимли. В пылу боя необходимо



АРАГОРН РАЗБИРАЕТСЯ С БАТАЛЬНОМ УРУК-ХАЕВ («ПРОДВИНУТЫХ» ОРКОВ) колдуна САРУМАНА. НА ЭКРАНЕ МОГУТ ПРИСУТСТВОВАТЬ ДЕСЯТКИ ГЕРОЕВ.



«Рисованная» графика придает Auto Modellista особую визуальную свежесть, уникальную для гоночного симулятора.



ТАК И ТЯНЕТ НАЗВАТЬ НОВОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ СЕМЕЙСТВА БЕЛЬМОНТОВ АЛУКАРДОМ. ПОРТРЕТНОЕ сходство — налицо.

мо не забывать о выборе оружия и доступных суператаках, уж их-то на каждого из воинов выделено достаточное количество. Со стороны геймплей LotR:TTT похож, как бы странно это не прозвучало, на недавнюю State of Emergency — только с исправленным (насколько можно судить по видеороликам) поведением камеры и строгим упором на фотореализм вместо мультишной цветастой графики. Будьте спокойны, мы еще не раз упомянем на страницах «СИ» эту игру. **expo**



Гном Гимли не отстает от именитого союзника в почетном деле сокращения поголовья орочных рядов.

AUTO MODELLISTA

- ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: RACING

«Cel-shaded Capcom's Ridge Racer» — так можно охарактеризовать аркадный гоночный симулятор, показываемый компанией на всех крупных (не обязательно, кстати, игровых) выставках, начиная с прошлогодней Tokyo Motor Show. Auto Modellista действительно очень похожа на гонку от Namco, но в отличие от последней здесь можно подвергнуть капитальной подгонке под себя практическую любую часть автомобиля, да плюс в японской версии будет реализована поддержка сетевого многопользовательского режима на 8 человек (со штатовской версией все не так просто — не совсем понятно, как будет раскручиваться сетевая служба Sony, и Capcom пока предпочитает не делать громких заявлений о поддержке сервисов). Из доступных автомобилей замечены Toyota Celica SS-II, Nissan Skyline GT-R(R34), Honda S2000 Type V, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Mazda RX-7(FD3S), Subaru Impreza 22B STi, Suzuki Capuccino и Daihatsu Move, но общий список будет расти. **expo**

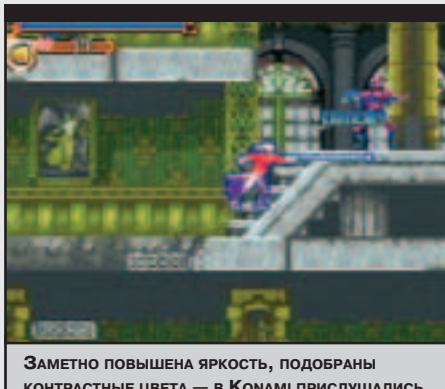


ГИПЕРТРОФИРОВАННЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ В СТИЛЕ АНИМАЦИОННЫХ СЕРИАЛОВ INITIAL D ИЛИ EX-DRIVER ИДУТ НА ПОЛЬЗУ СТИЛЬНОЙ КАРТИНКЕ ИГРЫ.

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: GAME BOY ADVANCE
- ЖАНР: ACTION/RPG

Circle of the Moon заслуженно считается одной из ярчайших жемчужин в короне нинтендовской карманной системы, однако продюсер Кодзи Игараси (Koji Igarashi) считает, что только 30 процентов усилий создателей этой игры ушли на проработку геймплея, остальные были брошены на графику и звук. Теперь же стоит задача уделить игровому процессу 70 процентов рабочего времени авторов. Игру делают настолько похожей на Symphony of the Night с PS one, что спрайт Джасте Бельмонта (Juste Belmont) почти неотличим от Алукарда (Alucard) из SotN — не говоря о relic-системе, целиком позаимствованной из 32-битной «Каславнии». Ради удобства игры в жертву принесена музыка: если саундтрек CotM местами не ус-



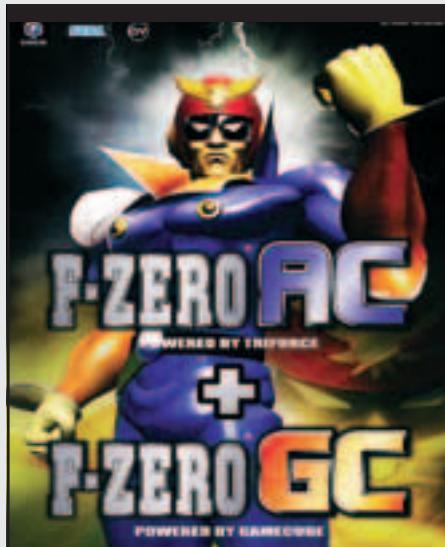
ЗАМЕТНО ПОВЫШЕНА ЯРКОСТЬ, ПОДБРАНЫ КОНТРАСТНЫЕ ЦВЕТА — в Konami прислушались к жалобам поклонников первой части.

тунал Dracula X со SNES, то здешние мелодии больше похожи на пищание NES или восьмидюймового Game Boy. Игараси уверяет, что его команда никогда не пошла бы на столь значительную жертву, если бы это не позволило драматически улучшить качество игры. Оценим в сентябре. **expo**

F-ZERO GC

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: RACING

Внутренняя команда Sega, Amusement Vision, во-всю работает над консольным и аркадным (chipset Tri-Force) вариантами следующей части первостатейной нинтендовской гонки F-Zero. К сожа-



ЕДИНСТВЕННАЯ КАЧЕСТВЕННАЯ КАРТИНКА — ПОСТЕР ИГРЫ С ГОНЩИКОМ, КАК ДВЕ КАПЛИ ВОДЫ похожим на Байсона из STREET FIGHTER.

лению, уровень готовности проекта остается тайной за семью печатями: на выставке был показан только полутораминутный CG-ролик, не отражающий качества реального игрового процесса. Тосихиро Нагоси (Toshihiro Nagoshi), за чьими плечами несколько частей знаменитой сеговской Daytona USA, с энтузиазмом оценивает перспективы вверенного ему проекта и признается, что еще год назад представить себе не мог, что ему предоставится возможность создавать сквал под известнейшим брендом одного из ключевых сериалов Nintendo. Кстати, уже объявлено, что GameCube и аркадный автомат смогут как-то обмениваться информацией, сейвами игр — возмож-

НОВАЯ ИГРА!

УГОДА АТАКИ

Eurofighter Typhoon

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь

- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине. И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!



Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно!

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000   
www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved. The Eurofighter Typhoon Logo is the registered trademark of Eurofighter GmbH.

но, связь между ними будет осуществляться по-средством Game Boy Advance. Учитывая состав разработчиков, не приходится сомневаться в том, что скоро рынок пополнится еще одним успешным футуристичным гоночным симулятором с богатой родословной.

expo

STAR FOX (рабочее название)

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: SHOOTER

Космический шутер для GC и аркадного чипсета Tri-Force. Хотя издателем числится Nintendo, разрабатывается игра... в Namco. Никакими



ФОКС ПРОИЗНОСИТ СВОЕ САКРАМЕНТАЛЬНОЕ:
«ALL SHIPS, ADVANCE!». Кстати, а когда
NINTENDO ПРЕДЪЯВИТ НАМ STAR FOX ADVANCE? ;)

деталями мы не располагаем – но рискнем предположить, что, в отличие от SF Adventures (Rare), этот «Фокс» будет максимально приближен по духу к оригинальной версии SNES и продолжению на N64.

expo

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: XBOX, PLAYSTATION 2, PC
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Апгрейд MGS2 до состояния, изначально задуманного хитрецом Хидэо Кодзимой. Три сотни дополнительных VR-миссий, пять кампаний Snake

expo



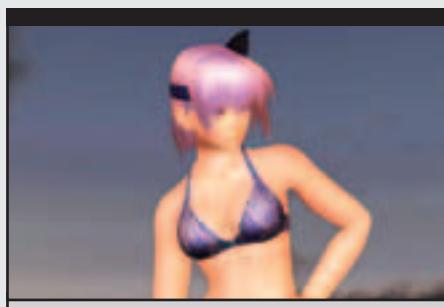
Одна из особенностей Substance — возможность пройти миссию TANKER, играя за Райдена, а BIG SHELL — за Снейка.

Tales, сцены с Мерил (Meryl)... в общем, все для настоящих фэнов! Версия для Xbox появится осенью, а PS2-варианта поклонникам придется стойко дожидаться аж до следующей весны.

expo

DEAD OR ALIVE XTREME VOLLEYBALL

- ИЗДАТЕЛЬ: ТЕСМО
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: SPORTS



ПРЕДВУШАЕМ СКОРОЕ ПОЯВЛЕНИЕ
НЕСУСВЕТНОГО КОЛИЧЕСТВА ПОСТЕРОВ И ОБОЕВ
ДЛЯ ЭКРАНА С ГЕРОИНЯМИ XTREME VOLLEYBALL!

«Зачем нам клепать файтинги с девушками, у которых самая прыгучая грудь, если мы можем сделать пляжный волейбол, где эту самую грудь можно показать в сто раз выгоднее?!» – спросил Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki). Сказано – сделано. Девочки-спортсменки, перекидывание мячика через сеточку, победные обятия, покупка новых купальников... мечта хентайщика!

expo

GUNGRAVE

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: SHOOTER

Огромные пушки, стильный приклад, гроб за спиной, очки на носу, враги прямо по курсу, кто не спрятался – я не виноват! Прямой ответ Sega на капкомов-



До BEYOND THE GRAVE (ТАК ВИТИЕВАТО КЛИЧУТ ГЕРОЯ GUNGRAVE) ТАСКАНИЕМ С СОБОЙ ГРОБОВ РАЗ-
ВЛЕКАЛИСЬ ТОЛЬКО ПЕРСОНАЖИ КЛИНТА ИСТВУДА.

скую Devil May Cry просто обязан будет разделить места в хит-парадах с продолжением игры про Данте. А иначе зачем надо было затевать всю эту возню с пафосным слоганом «Kick their ass!»?

expo

TOEJAM & EARL 3

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ADVENTURE/PUZZLE



СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ СНОВА С НАМИ. T&E БЫЛА
БЕЗ ПЯТИ МИНУТ СТРАТЕГИЕЙ, T&E2 —
ПЛАТФОРМЕРОМ, А ЧТО ЖЕ ЖДЕТ НАС ТЕПЕРЬ?

Помните двух забавных инопланетян, живущих в стиле фанк? Героев пары игрушек для Mega Drive? Они возвращаются, вне зависимости от того, ждали вы их, или нет! Судя по тому, что авторы Майк Вурсангер (Mike Voorsanger) и Грэг Джонсон (Greg Johnson) говорят в интервью, они сами еще не определились с жанровой принадлежностью будущей игры.

expo

SUPER MONKEY BALL 2

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION

Все, что было в первой части – в утроенном масштабе! Больше обезьянок, больше мини-игр – футбол, теннис, стрельба, гребля, гонки, били-



ЗАВАДНЫЕ МАРТЫШКИ ПРОДОЛЖАЮТ КОЛЕСИТЬ В
ПРОЗРАЧНЫХ ШАРИКАХ ПО КРАСОЧНЫМ ЭТАПАМ,
СОБИРАЯ ГРОЗДЫ СПЕЛЫХ БАНАНОВ.

ард, боулинг, гольф, больше тематических миров (аж десять штук), секретные режимы игры – и все это в многопользовательском варианте для четырех игроков. Оторваться невозможно!

expo

BEACH SPIKERS

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA AM2
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: SPORTS

По большому счету, порт прошлогодней аркадной игры мало отличается от Dead or Alive Xtreme Volleyball. Наверное, потому что именно это детище Ю Судзуки (Yu Suzuki) и вдохновило Игараси оставить в покое файтинги. Море,



Главное достоинство игры – вовсе не
присутствие Соника. Блестящие купальники.
Вы просто должны их увидеть.

солнышко, бесспорно реализованный песочек... и девушки, какие здесь девушки!

expo

STAR FOX ADVENTURES

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Tom Clancy's GHOST RECON™ DESERT SIEGE



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NAAG
NEW MEDIA GENERATION



Tom Clancy's Ghost Recon and Ghost Recon are trademarks of Rubicon, Inc. Under license to Ubi Soft Entertainment. ©2002 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc., is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.

Эксклюзивные права на распространение OEM версии на территории стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".



«ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, ЗЕЛЕНЫЙ ВЕЛИКАН!». Роскошные пейзажи достойны того, чтобы остановиться и хорошенько все рассмотреть.

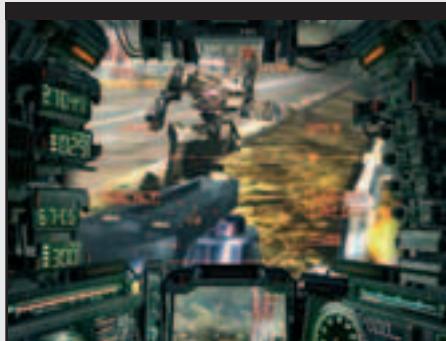
Где вам еще придется спасать принцессу-лисицу с синим мехом от натуралистических динозавров? Традиционный платформер, сдобренный не очень большой подборкой этапов с полетами на верном Arwing'e. Животные-помощники, валюта в виде скарабеев, вагон предметов для сбора и последующего обмена. Классика Rare в чистом виде.

[expo](#)

STEEL BATTALION

■ ИЗДАТЕЛЬ: Сарсом
■ ПЛАТФОРМА: Xbox
■ ЖАНР: ACTION/SIMULATION

Симулятор боевого робота (в Японии он увидит свет под названием Tekki), который планируется снабжать уникальной консолью управления с че-



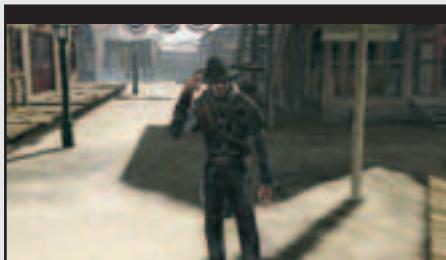
Научиться управлять шагающей боевой машиной не сложнее, чем обычным самолетом. Сарсом впору открывать курсы.

тырыма десятками кнопок и двумя внушительными выносными джойстиками-рукоятями. Стоить такая, с позволения сказать, игрушка будет ох как недешево! Хардкор, однозначно.

[expo](#)

RED DEAD REVOLVER

■ ИЗДАТЕЛЬ: Сарсом



Пустые улочки городка, ветер гоняет перекати-поле перед дверьми салуна, дорогу вам преграждает Джо Бешеный Скунс...

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2

■ ЖАНР: SHOOTER

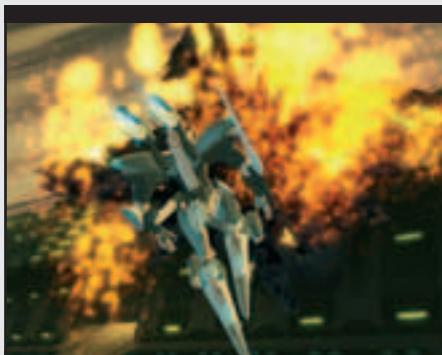
Романтическая карикатура на американский Дикий Запад, примерно так его изображал Серджио Леоне в своих спагетти-вестернах. Аркадный геймплей заключается в стрельбе по бандитам: нажав L1, вытаскиваем пушку из колбуны, нажав R1 – стреляем. Целиться можно автоматически, а можно (что гораздо интереснее!) вручную, рукояткой R3.

[expo](#)

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: ACTION

Основные изменения – перевод трехмерной графики в cel-shading, а трехмерных CG-персонажей – в рисованные манга-картинки. Сюжет вер-



Меха-дизайн от Едзи Синкавы (Уои Shinkawa) неминуемо наводит на мысли о Metal Gear Solid.

тится вокруг подавления силами BAHRAM восстания на Марсе в 2174 году. Удивительно, но факт: снова объявились вроде бы безвозвратно погившая в первой части злодейка Виола.

[expo](#)

SILENT HILL 3

■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Жуткая история девушки Хитер (Heather), оказавшейся в неподходящее время в неподходящем месте. Как всегда, главное в SH – атмосфера леденящего ужаса, постепенно окутывающая игрока своими липкими объятиями. Теперь еще и какую-то особую аудиотехнологию обещают, чтобы окончательно сердце в пятки забивалось...

[expo](#)



Большая часть SH3 происходит в иллюзорном мире кошмаров, «выныривания» в реальный мир редки и непродолжительны.

RESIDENT EVIL ONLINE

■ ИЗДАТЕЛЬ: Сарсом/SCEI
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Никаких работающих демо-версий, только намеренно затемненный видеоролик, предъявленный прессе на конференции SCEI, касавшийся вопросов онлайнового мультиплеера на



Просим прощения за качество картинки: менее «замыленных» скриншотов игры пока не появилось.

PS2. Из показанного видео совершенно невозможно уяснить себе механику геймплея, сейчас это просто несколько постановочных сценок на движке. Посмотрим, что последует дальше...

RATCHET & CLANK

■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

А вот вам еще один платформер, чьи создатели искренне надеются на то, что их творение станет столь же значительным шагом вперед в рамках



Выражение лица Рэтчета неподготовленных зрителей приводит в смешанные чувства. А ведь геймерам любоваться на него всю игру...

жанра, как в свое время Mario 64. Рэтчет и его робот Кланк пытаются сбежать на свою родную планету, попутно пользуясь кучей мелких изобретений и технических приспособлений.

[expo](#)

PROJECT EGO

■ ИЗДАТЕЛЬ: не назван
■ ПЛАТФОРМА: Xbox
■ ЖАНР: RPG

Наблюдающий за ходом строительства PE в качестве главного прораба Питер Молине (Peter Molyneux) характеризует будущее творение Big Blue Box как «величайшую ролевую игру всех времен и народов», обещая невероятную свободу развития и «персонифицирован-

«Программисты позволили себе использовать много новшеств, которые делают игру разнообразнее и еще сложнее»

(Computer Bild Spiele 4/2002)

**«Первое впечатление об игре:
Очень хорошо! Даже образцово!
несомненная любовь к детали ...
это замечательная стратегическая игра»**

(Kravall Gaming Network 05.03.02)

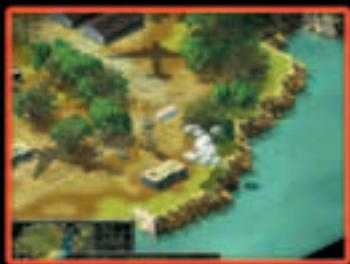
ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV

**«Множество новых юнитов,
еще больший реализм и в графике
и в геймплее предлагает эта игра»**

(PC Professional 3/2002)

**«Солидное вступление, солидная
презентация и уж точно солидная
стратегия. Надежды на 'Sudden
Strike 2' действительно высоки»**

(pcign.com)



**РуссБит-М
проект-мультимедиа**

©2002 CDV Software AG. ©2002 «Руссбит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссбит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russbit-m.ru; адрес в Интернете: www.russbit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-2790.

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул. Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
ул. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклия
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул. Будённовский д.80 корп. A2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василеостровский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибиская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32;
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Целинного д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20



Ничего, заставившего бы наши челюсти стукнуться об пол, мы здесь не разглядели. Свято верим, что все дело в геймплее.

expo

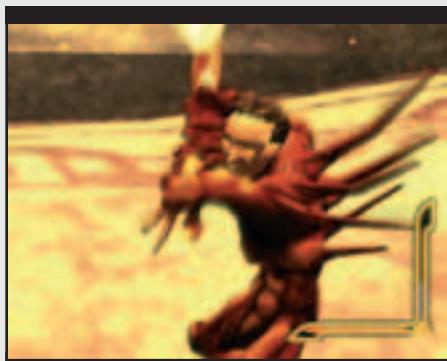
ной прокачки» персонажей, а также чуть ли не абсолютную реальность окружающего мира.

expo

ALTER ECHO

■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION

В основе геймплея лежит интересная возможность особого костюма (Polysuit) главного героя принимать различную форму: он может трансформироваться в неповоротливую мощ-



ДРУЖЕСКИЙ ШАРЖ НА ЕХИДНУ KNUCKLES получился у THQ исполненным излишнего милитаристского пафоса.

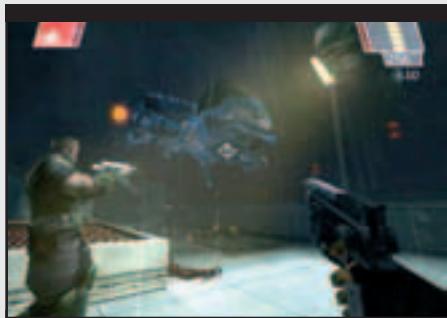
expo

ную пушку, скоростного бегуна-диверсанта, маскирующегося в любой щели и легко ускользающего от взгляда противников. Внешний вид игры пока что способен только разочаровать...

expo

RED FACTION II

■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: FPS



Ох, и не поздоровится же пассажирам транспортного средства... если на нем, конечно, не установлен мощный пулемет.

Прямой сюжетный сиквел первой части, на этот раз сконцентрированный не столько на индивидуальных действиях, сколько на успешном применении навыков работы в команде. Реализована система Geomod, позволяющая перекраивать архитектуру уровней – причем пробивать амбразуры в стенах теперь умеет не только подконтрольный вам герой.

expo

MARVEL VS. CAPCOM 2

■ ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2, Xbox
■ ЖАНР: FIGHTING

Будучи в свое время портированным на Dreamcast, этот двухмерный файтинг ничуть не проигрывал аркадной версии и заработал поистине культовый статус. Издание для более



Джилл Вэлентайн (Jill Valentine) из Resident Evil призывает на помощь зомби. Странно, что в бою с мумией такой прием эффективен.



Возможный вариант обложки будущей игры – вот и весь графический материал, на данный момент доступный по GTA: Vice City.

На срок в два года, вплоть до октября 2004-го, сериал GTA стал PlayStation 2-эксклюзивом. Действие нового «симулятора плохого парня» происходит в восемидесяти годы в городе Vice City, «полном шика, силы и коррупции». Кроме того, что это явный намек на реальный Майами, ничего определенного сказать, опять же, нельзя. Слишком рано.

expo

UNREAL CHAMPIONSHIP

■ ИЗДАТЕЛЬ: INFOGRAMES
■ ПЛАТФОРМА: Xbox
■ ЖАНР: FPS

Заточенный под онлайновую службу Xbox Live, поддерживающий голосовую связь (с возможностью изменения тембра голоса для маскировки)



Единственный скриншот UC, реально работающего на Xbox. Остальные картинки – сфабрикованные для прессы фальшивки.

ТЕККЕН 4

■ ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: FIGHTING

Типичный для Namco перенос аркадной игры на домашнюю приставку, сопровождаемый повсеместным облагораживанием релиза: навешиванием тучи бонусов, дополнительных режимов, секретов, штучек, примочек, рюшечек, оборочек,



Линь Сяою (Ling Xiaoyu), фаворитка многих российских игроков в Tekken, выучила несколько свежих приемов.

а также специально по случаю сделанных сюжетных CG-заставок. Почему T4 так плохо продался в Японии? Поймем уже в августе.

expo

и модель управления, похожую на реализованную в Halo, Unreal Championship должен стать одним из основных крючков для грамотного затягивания геймеров в мир онлайновых развлечений от Microsoft.

expo

KINGDOM HEARTS

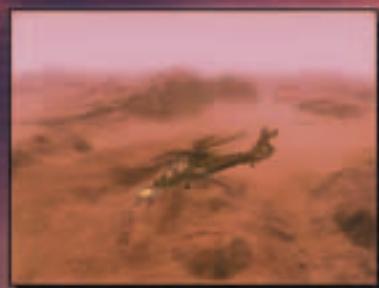
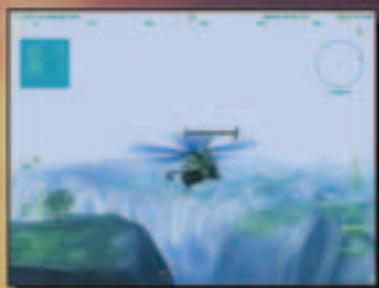
■ ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION/RPG



Клауд Страйф (Cloud Strife) из Final Fantasy VII раздумывает над судьбами мира. Или просто прикидывает, куда наняться работать.



Самые интересные условия боевых действий



Самый богатый выбор вооружения



Самые различные виды миссий



Самые современные визуальные эффекты

Самый продаваемый action sim в России

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
snowball.ru
технологии творчества

КОМАНЧА 4



На ЕЗ определился звездный актерский состав англоязычной озвучки: за главного героя Сори текст читает юное дарование Хейли Джоэл Осмент (Haley Joel Osment, мальчик сыграл в фильмах «Шестое чувство» и «Искусственный разум»), Рику озвучивает Девид Галлахер (David Gallagher), а Каира – Хейден Паннеттьер (Hayden Panettiere).

expo

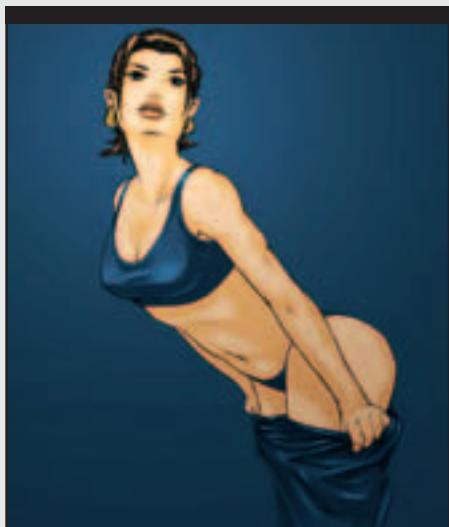
FEAR EFFECT: INFERO

■ ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2

■ ЖАНР: ACTION

Сладкая девичья парочка, Хана (Hana) и Рэн (Rain) снова вместе, снова расследуют страшные противоправные действия восточной ма-



ЭТОЙ ДЕВИЦЕ ПОСЧАСЛИВИСЯ БЕЖАТЬ ИЗ СЕКРЕТНОЙ КЛИНИКИ, ГДЕ ПРОВОДЯТ ОПЫТЫ НАД ЛЮДЬМИ. КАК ДУМАЕТЕ, У НЕЕ ВСЕ НАСТОЯЩЕЕ? ;)

фии, накрепко повязанной с демонами, которые спят и видят захват нашего мира. Вплетенные в повествование элементы survival horror вносят в игру заметный оживляющий, а вот устаревшее визуальное решение – отталкивает.

expo

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

■ ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION, GAMECUBE, XBOX

■ ЖАНР: SPORTS

Наконец-то они распрошались с двухминутным таймером! Этапы стали настолько огромными, что временной лимит на прохождение теряет всякий смысл. Чуть реалистичнее стала анима-



СМЕРTELНО ОПАСНОЕ БАЛАНСИРОВАНИЕ НА КРАЮ ЭСТАКАДЫ – ЗАНЯТИЕ, ДОСТОЙНОЕ НАСТОЯЩЕГО ВИДЕОЭКСТРЕМАЛА. DON'T TRY THIS AT HOME!

ция. На ЕЗ PS2-версия THPS4 работала в режиме онлайн, в отношении поддержки сетевого мультиплеера для других консолей Activision пока не высказывалась.

expo

PRIMAL

■ ИЗДАТЕЛЬ:

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2

■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Джен (Jen) – наполовину девушка, а наполовину демон. Вторую половину зовут Скри (Scree). Без дела парочка не остается: заявлены четыре



Рекомендуем вам запомнить эту особу. Не исключено, что она вскоре приблизится по уровню популярности к самой Ларе Крофт!

непохожих потусторонних мира, каждый со своей расой враждебных существ, мешающих Джен вернуться обратно на Землю. Игрой занимаются разработчики MediEvil, и сей факт позволяет надеяться на высокое качество финального релиза..

expo

SLY COOPER AND THE THEVIUS RACCOONUS

■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2

■ ЖАНР: ACTION

Воришка-енот Слай Купер и его друг черепаха Бентли (Bentley), разыскивают украденную семейную реликвию: толстенный фолиант, где были со-



ВО ВСЕМ СКВОЗИТ ДУХ BANJO KAZOOIE (N64). ИЛИ, ЕСЛИ ХОТИТЕ, CONKER'S BAD FUR DAY (N64). И ТО, И ДРУГОЕ – ДОСТОЙНЫЕ ОРИЕНТИРЫ.

бранны знания лучших воров в династии енотов. Все выдержано в лучших канонах современных платформенных бродилок: cel-shading и элементы stealth action (прятки, иначе говоря) тут как тут.

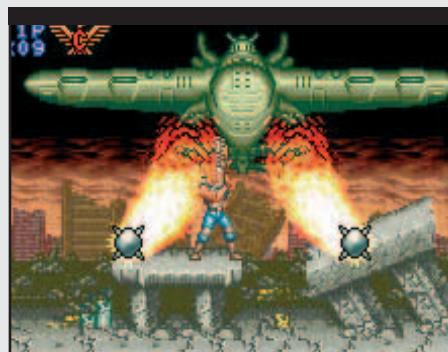
expo

CONTRA ADVANCE

■ ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI

■ ПЛАТФОРМА: GAME BOY ADVANCE

■ ЖАНР: ACTION



Если вы не понаслышке знаете о SUPER NINTENDO, данный кадр вряд ли оставит вас равнодушным. Возвращение на маленький экран!

Contra Advance – почти полный портативный римейк 16-битной Contra III: The Alien Wars (Super Probotector в Европе), справедливо считающейся большинством любителей сериала за лучшую его часть. Почему «почти полный» римейк? Исключены будут псевдотрехмерные Mode 7-миссии, их место займут несколько новых двухмерных уровней.

expo

ROBOTECHE: BATTLECRY

■ ИЗДАТЕЛЬ: TDK MEDIACTIVE

■ ПЛАТФОРМА: XBOX, PLAYSTATION, GAMECUBE

■ ЖАНР: SHOOTER

Истребитель Veritech с тремя видами трансформаций, специально разработанная сюжетная арка, укладывающаяся в запутанную историю сериала, точно смоделированные корабли противоборствующих сторон, 35 мис-



VERITECH (или VALKYRIE YF-19), ОСНАЩЕННЫЙ ДВИГАТЕЛЕМ ДЛЯ ПРЫЖКОВ ЧЕРЕЗ ГИПЕРПРОСТРАНСТВО. СЕРЬЕЗНАЯ ПТИЦА.

ций, нелинейная структура прохождения, поединки двух игроков по split-screen. Сбывающаяся мечта любого анимешника?

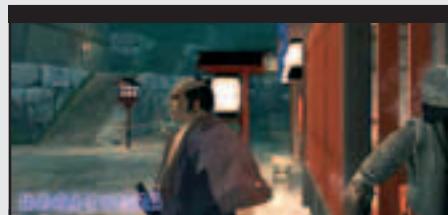
expo

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

■ ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2

■ ЖАНР: ACTION



НЕСЛЫШНЫЙ ЛАЗУТЧИК ПОДКРАЛСЯ К НИЧЕГО НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩЕМУ САМУРАЮ. ЕЩЕ МГНОВЕНИЕ, И ВОИН ЗАМЕРТВО ПАДЕТ К НОГАМ ЧЕЛОВЕКА-ТЕНИ.

В городе Нью-Йорке происходит страшное. Неизвестный злоумышленник опробует странную, высокорадиоактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло — умирают. Однако таких счастливцев немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью-Йорк окажется во власти чудовищ.

Времени — в обрез, и только Дюк Нюкем может разрушить дьявольские планы безумного гения Морфикаса и спасти Нью-Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов. Если кто и может спасти Манхэттен, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Нюкем!



DUKE NUKEM™ MANHATTAN PROJECT™



HD interactive

1C
ФИРМА 1C

Симулятор ниндзя заметно похорошел, делая скакоч с PS one на PS2. Сам игровой процесс, впрочем, особенно не изменился: stealth action/stealth kills, трое основных персонажей, 25 уровней. Как кардинальный апгрейд преподносится умение противников забираться на крыши. Tenchu 3 делают дебютанты, команда K2; это их первый игровой проект.

expo

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION, Xbox, GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Эксклюзивная история от настоящего киносценариста, эксклюзивные гоночные этапы от команды создателей Need for Speed, эксклюзивный «Вальтер-ППК»... Бонд возвраща-



ПОКА ЧТО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА ПЕРВЫЕ КАДРЫ
METAL GEAR SOLID с ЕЗ ПЯТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ.
НАДЕЕМСЯ, что 007 еще приятно поразит нас.

expo

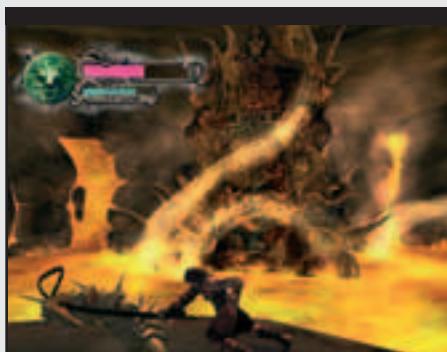
ется на приставки нового поколения во всем своем обычном великолепии. И хотя GoldenEye 007 по-прежнему остается эталоном игровой бондианы, новые игры рвутся сбrosить его с пьедестала.

expo

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

- ИЗДАТЕЛЬ: ТЕСМО
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ACTION

Римейк доисторической приключенческой бродилки с восьмибитной NES. За прошедшие годы



RYGAR ВДОХНОВЛЕНА ГРЕЧЕСКИМИ ЛЕГЕНДАМИ И МИФАМИ — НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ВАС ЖДУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЦАРСТВЕ МЕРТВЫХ АИДА.

expo

успел подрасти, накачать вполне трехмерные мышцы и мигрировать от чисто платформенной концепции в сторону аркадного beat'em up в духе Golden Axe (хотя, кстати, еще одна позабытая серия). Ясно одно: древняя мифология снова в моде!

expo

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: Xbox
- ЖАНР: RACING

Продюсер сериала Кэндзи Канно (Kenji Kanno) не скрывает, что третья часть делается исключительно для удовлетворения ошеломительно-



КАТАНИЕ НА ЖЕЛТОМ РЫДВАНЕ СУМАСШЕДШИХ СТАРУШЕК И ДЕВУШЕК ИЗ КОМПАНИИ ПОДДЕРЖКИ ЧЕРЕЗ ПАРУ ЧАСОВ ПОРЯДКОМ ПРИЕДАЕТСЯ.

expo

го спроса: народ требует очередного сиквела. Прыжки, введенные во второй игре, продиктовали необходимость переработки оригинальных трасс с учетом изменившейся физической модели. Появились и новые мини-игры.

expo

SHENMUE II

- ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
- ПЛАТФОРМА: Xbox
- ЖАНР: ADVENTURE

В отличие от европейской версии для Dreamcast, диалоги штатовской Shenmue II полностью переведены на английский язык, с учетом возросших возможностей Xbox



НА СВЕТЕ ЕЩЕ ПРУД ПРУДИ ГЕЙМЕРОВ, НЕ СЫГРАВШИХ В SHENMUE II. ТОЛЬКО МЫ НЕ УВЕРЕНЫ, ЧТО ОНИ ВЫБЕРУТ ДЛЯ ЭТОГО Xbox.

expo

улучшена графика (модели персонажей при этом остались столь же корявыми, а движения — скованными). В остальном это та же самая игра, вплоть до раскладки кнопок на джойстике.

expo

ONIMUSHWA 2: SAMURAI'S DESTINY

- ИЗДАТЕЛЬ: САРСОМ
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, Xbox
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Если Resident Evil скрестить с Tenchu, получится Onimusha. Здесь самураи сражаются с зом-



Дзюбэй Ягу (Jubei YAGUU) — существовавшая в действительности личность, знаменитый мастер меча.

би. Развитие серии пошло в гору: все выгодные элементы сделаны еще более выпуклыми, а недостатки практически устранены: играть легко, приятно и увлекательно, остается больше времени на то, чтобы следить за развитием сюжета.

expo

THE SIMS

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: SIMULATION

Для того чтобы легендарный симулятор человеческой жизни, перепорхнув с PC на консоль, не воткнулся клювом в дерево, ему пришлось



МОДЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ НАДЛЕЖАЩИМ ОБРАЗОМ УПРОЩЕНА В ВАРИАНТЕ ДЛЯ ДЖОЙПАДА, но ведь к приставке можно подключать и USB-клавиатуру.

полностью заменить оперение: отныне игра переведена в полное 3D и разбита на короткие миссии, последовательное выполнение которыхдвигает вперед сюжет. Поддерживаются соревнования через split-screen.

expo

SUIKODEN III

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: RPG

Eternal Arcadia (качество картинки ничуть не лучше дримкастовского) с перегруженным опциями, заторможенным пошаговым боевым процессом и необходимостью собрать коман-



Чокобо в *Suikoden 3* муттировали до уровня полноправных членов общества. Дональд Дак чувствовал бы себя здесь как дома.

ду аж из 108 персонажей, чтобы увидеть настоящую концовку – вот что такое *Suikoden III*. Знатокам сериала понравится, а насчет типичных фэнов FFX мы что-то не уверены... **expo**

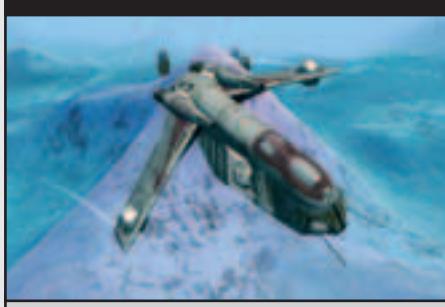
STAR WARS: THE CLONE WARS

■ ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

■ ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, GAMECUBE

■ ЖАНР: SHOOTER

Хотите порулить джедайским истребителем, танком, десантным кораблем республиканской армии, юрким спидером, таксомотором



REPUBLICAN GUNSHIP вмещает в себя отряд десантников-клонов, трех стрелков, двух пилотов и одного зеленоухого магистра-джедая.

с Корусканта, или мару, мерзкой зверюгой с негостепримного Геонозиса – пожалуйста, такая возможность представится осенью. Особо горячих джедаев ждет мультиплер с 16-ю картами. **expo**

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

■ ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

■ ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, GAMECUBE

■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE



Безжалостный и беспощадный Джанго буквально вырезает своим бластером целые кварталы неугодных. Геноцид о двух ногах.

Осенью же каждый желающий сможет применить на себя нелегкий доспех Джанго Фетта (Jango Fett), окунуться, так сказать, в трудовые будни межгалактического охотника за головами. Игра позиционируется как «мрачный взгляд на вселенную Star Wars». Тут стреляют и порой даже убивают. Джанго Фетт, конечно, не Дарт Мол, но и на том спасибо... **expo**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

■ ИЗДАТЕЛЬ: MIDWAY

■ ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

■ ЖАНР: FIGHTING

По свидетельствам авторитетных товарищ, оказалось на удивление игрально. Никакой особой глубины, детальной проработки стиля каждого героя нет и в помине. Зато есть смачные комбо, неплохая графика, веселая команда участников соревнова-



Каждый боец может на ходу переключаться с одного стиля единоборств на другой, их названия высвечены в нижней части экрана.

ний и гомерически смешные декалитры крови, выплескиваемые на арену при каждом ударе. Наш любимый трэш! **expo**

THE HOUSE OF THE DEAD 3

■ ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

■ ПЛАТФОРМА: XBOX

■ ЖАНР: SHOOTER

Древние замки сменились радиоактивной пустыней, дробовик заменил пистолет, а зомби все прут и прут. Графика сменилась



Наверняка вы прекрасно поняли, что представляет собой игра. Мясо, мясо и еще раз мясо. Главное – быстро перезарядить.

было на cel-shading, но потом снова вернулась на круги своя: мультяшные зомби выглядели до рези в глазах стильно, да только совершенно не внушили должного ужаса. Кстати, для Xbox все еще не выпущен световой пистолет... **expo**

МДМ-КИНО



ТОЛЬКО У НАС:

МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО

ЛЕЖА!

В ЗАЛЕ ЕСТЬ

БАР

МОЖНО **ЗАБРОНИРОВАТЬ**
места

Смотрите в июле:

Убойный Футбол

экшн/комедия

Машина Времени

фантастика/приключения

Секси-Бойз

комедия

8 Женщин

криминал/комедия

Люди В Черном II

комедия/боевик/фэнтези

www.mdmkino.ru

м. Фрунзенская,
Комсомольский пр-т, д. 28
тел. 961-0056

Бронирование билетов по
тел. 960-1806

Medal of Honor: Frontline



I'VE SERVED MY TIME IN HELL



Жанр: FPS Издатель: Electronic Arts Разработчик: Dreamworks Interactive
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.ea.com/eagames/official/moh_frontline/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10249

6 июня 1944 года. Открытие второго фронта в Европе. Высадка союзных англо-американских войск на пляжи захваченной немцами Нормандии. Один из ключевых моментов Второй Мировой, штурм укреплений на пляже «Омаха», был увековечен в фильме «Спасение рядового Райана». С недавних пор он стал еще и самым впечатляющим эпизодом лучшей консольной FPS последнего времени.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

От приевшихся сравнений с «Райаном» никуда не деться — сходство с кинолентой явственно проявляется как в недавней PC-версии Medal of Honor: Allied Assault, так и в изрядно отличающейся от компьютерной родственницы PS2-инкарнации. Высадка десанта — точь-в-точь как у Спилберга, только эффект присутствия посильнее будет, ведь здесь в определенных рамках можно влиять на происходящее.



Но и фактор случайности, судьба, фатум, рок — тут как тут. Очутившись на палубе десантного катера, мы едва успеваем сориентироваться, как мир переворачивается, в водовороте взлетают человеческие тела, искореженные куски корпуса — и вот уже до пляжа приходится плыть, задерживая дыхание, в окружении погружающихся на дно солдат, лавируя между прошибающими водную

толщу пулями. Выскочив на берег, надо найти капитана, отдающего приказы... а вокруг царит кромешный ад, и нет никаких гарантий, что шальной выстрел или рухнувший сверху «подарок люфтваффе» не оборвет жизнь

Вплетенный в игровой процесс фактор случайности заставляет безоговорочно принимать заэкранную реальность.



Противотанковые заграждения — слабая защита от шквального огня.

Джимми Паттерсона, не дав ему ни малейшего шанса освоиться в постоянно меняющейся обстановке безжалостной мясорубки. А может и повезти — так, что вы доберетесь до линии дотов в целости и сохранности, ни разу не перегружая игру. Все по-честному. Аккуратно вплетенный в игровой процесс фактор случайности преображает происходящее, заставляя безоговорочно принимать заэкранную реальность. Это путает, завораживает, удивляет — атмосферность игровых событий затягивает с первой же секунды, не отпуская до самого конца финальных титров.

Пережив шок от сцены, похоже, являющейся наиболее реалистичным отображением боевых действий за всю историю видеоигр (включая Simpson's Wrestling), вы отправитесь выполнять серию миссий, каждая из которых составлена из нескольких ключевых заданий. Старожилы сериала сра-



Ошеломительный геймплей с эффектом полного погружения. Историческая выверенность и достоверность всего и вся. Оправданные претензии на присутствие в десятке лучших игр текущего года.



Огрехи в графике, скорее демонстрирующие технические ограничения PS2, нежели недостаточную квалификацию разработчиков. Отсутствие многопользовательского режима. Не самое удобное управление.

8,5

РЕЗЮМЕ:

Машина времени, переносящая нас в пекло великой войны. Ожившая, обретшая цвет, резкость и Dolby-звук кинохроника, где нам, геймерам, предстоит сыграть главную роль. Игра-напоминание...



■ Зачистка французского городка от переживших бомбардировку снайперов.

зуж почувствуют себя в своей тарелке: захват вражеских баз, диверсии на подводных лодках, кража документов, саботаж в глубоком тылу немцев, сдерживание превосходящих сил противника за щитком станкового пулемета — разброс видов полезного времени препровождения приятно широк. Главное достоинство **MoH: Frontline**, феноменальный эффект присутствия, создается благодаря идеальной спайке всех элементов: продуманного (хоть и по большей части линейного) дизайна уровней, кропотливо выстроенных сюжетных сценок со скриптовой анимацией, шедеврального аудио и адекватной графики. Попомните мое слово: звуковая часть **MoH: Frontline** схватит в конце года не одну награду — трепетное внимание к малейшим деталям, аутентичность и «правильность» каждого звука (будь то топот, треск выстрелов или гудение моторов) вкупе с роскошным саундтреком в ис-

■ Рейд-сюрприз на кубрик нацистской подлодки.



■ Повторяем подвиг Василия Теркина — с винтовкой против истребителя!

полнении симфонического оркестра и хора города Сиэтла просто грехом будет обделить соответствующими призами. О графике же можно высказываться двояко. С одной стороны, ничего сверхъестественного она, вроде бы, не является: модели персонажей заметно угловаты, спецэффектам не хватает отполированности, и если бы не размытые текстуры, плавная ани-

мация и подросшая зона видимости, картинка **MoH: Frontline** ничем бы не отличалась от предыдущих частей для PS one. Но, странное дело, на недостатки графического исполнения совсем не тянет акцентировать внимание. Походя замечая, прощаешь. Мелкие шероховатости картинки сполна компенсируются блестящим дизайном, не отвлекают от наслаждения значимостью момента, от погружения в Историю.

вскоре подстраиваешься. Слишком интересно играть, чтобы сидеть на житейские вещи — чай, не впервые на приставке FPS видим. Немцы демонстрируют целую кучу линий поведения: один за углом засядет и давай отстреливаться из зажатого в вытянутой руке шмайссера, другой нагло прет напролом, третий бежит к окопу с пулеметом, четвертый прикрывает офицера. Как и прежде, среди стана оппонентов при желании без проблем сыщутся партнеры для перекидывания гранаты-другой туда-обратно.

10-15 часов игры, шесть кампаний, десятки миссий в разных уголках Европы стали достойным продолжением и развитием MoH и **MoH: Underground**, непревзойденным по уровню эмоционального воздействия на игрока. Скоро объявятся подражатели и клоны, начнутся заимствования и цитаты. В Европе **MoH: Frontline** неминуемо упакуют в серебристые Platinum-боксы, в Штатах их сме-

■ На втором этапе танк охраняет стратегические подходы к мосту.



нит красный цвет Greatest Hits. Будет титул «народной игры», а с ним — признание миллионов геймеров. Будет сиквел. То ли еще будет... А пока — на экране строки: *And when he gets to Heaven / To Saint Peter he will tell: / One more soldier reporting, Sir — / I've served my time in Hell.* Стремительно приближается ощетинившаяся противотанковыми «ежами» линия берега...



Herdy Gerdy

БОЙФРЕНД ПОЛРУГИ ЖИВОТНОВОЛА

на диске
SCREENS
к номеру



Жанр: adventure/puzzle Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Core Design

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=113/>

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10700

Если вы читали стародавнее preview от Леонарды F., то наверняка помните, что Herdy Gerdy — редчайший в наших краях симулятор пастуха. И не какого-нибудь там бывалого чабана Херды-Герды (на что, казалось бы, недвусмысленно намекает название), а маленького мальчишки-сорванца. С лицом Роби Уильямса. Да еще и насквозь мультишного.

Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

И так, кто-то заколдовал знатного зверозаводчика, папашу лоноухого Герди (Gerdy), и храбрый пацаненок решает сам поучаствовать в местном пастушьем соревновании. Игровой процесс, как вы помните, состоит из выпаса и сортировки по загонам различных пород животин. За успехи на этом поприще Герди получает предметы, улучшающие его способности и позволяющие пасти прямо-таки пуще прежнего! Одновременно придется проходить простенькие платформенные этапчики, где необходимо собирать по сотне колокольчиков и выполнять просьбы встречных-поперечных. Пород животных, особо рекомендуемых к выпасу, всего две: дупы (doops, на вид как цыплята) и блипы (bleeps, этих пташек разводить можно только после того, как Герди экс-



проприириует у одного из боссов особы флейту-манок). Блипы собираются в кучу при звуках флейты, умеют летать, но гибнут при контакте с водой. Большинство простеньких загадок на уровнях построено как раз вокруг особенностей двух видов выпасаемых зверушек.

Опасайтесь громпов (gromps)! Эти бешеные розовые хищники, лишь за-

метив пастушка, гонятся за ним во весь опор и отвешивают неслабую оплеуху, возвращающую Герди в самое начало уровня. Но если алчущий взгляд громпа падет на стадо, он — страшное дело — кинется пожирать пищущее ассорти из несчастных дупов и блипов! Хорошо хоть, что инженерная наука и сама природа предлагают пастушку широкий набор громпозащитных устройств и естественных антигромовых препятствий, позволяющих вывести розовых медведей из строя на продолжительный срок. Основная цель, таким образом

Эффект cel-shading, активно использующийся сейчас в видеоиграх, позволяет придать трехмерной графике сходство с рисованной вручную. Для этого используются одноцветные «заливки» и черный контур вокруг фигур. В Herdy Gerdy авторы решили вообще отказаться от контура, что придало игрушке сходство с классическими мультфильмами студии Диснея. Пожалуй, такое художественное решение смотрится не менее оригинально, чем визуальные находки в недавней ICO.



Несколько плюсов:
Необычная игровая концепция, оригинальное графическое решение — свежий взгляд на порядком промелькавшийся эффект cel-shading. Беззаботная атмосфера диснеевского мультика. Ну и еще громпы, конечно.

Несколько минусов:
Натуральная катастрофа с реализацией камеры и, как закономерный результат, излишняя сложность многих загадок. Выводящие из себя трехминутные экраны загрузки со статичными картинками.

5,5

РЕЗЮМЕ:

Только для мегатерпеливых, невозмутимых чабанов. Всем остальным геймерам не по зубам будет постоянная борьба с бескомпромиссной камерой, элементарно портящей все удовольствие.





■ Вполне возможно, что за изгибом скалы притаился громп. Это их излюбленный прием.

— собирать своих подопечных в загончики до того, как их поедят коварные громпы, или они сами себя угроют на выпасе. Уровни построены так, что чаще всего в начале приходится уносить ноги от особо злобного громпа, долгое время заманивая его в ловушку, а потом разыскивать и собирать подконтрольное поголовье. Дурные дупы разбредаются по уровню, опровергая все теории о стадном инстинкте, и розыск мелких гадов превращается в большую нервотрепку во время соревнований с боссами, ограниченных временным лимитом. Судя по всему, каждый выводок отдает предпочтение конкретному загону: понять, кого из животин куда отрядить можно только опытным путем — порой дупы, подведенные ко входу в загончик, начинают истошно квохтать



■ Кроны деревьев пестрят совершенно страшнейшими пикселями.

с ней можно было хоть как-то управляться, то в *Herdy Gerdy* она, подобно необъезженному мустангу, активно выступает против всех попыток приручения. Своенравная наблюдательница, она напрочь отмечает факт существования игрока и даже некоторого его влияния на собы-

Основная цель — собирать своих подопечных в загончики до того, как их поедят коварные громпы, или они сами себя угроют на выпасе.

и улепетывают в направлении другого загона, расположенного за тридевять земель в центре хоровода кровожадных громпов.

Прямая и явная угроза существованию вашего фермерского хозяйства — игровая камера. Если в других творениях Core

■ Шестнадцать дупов... ждут своей участи?

тия. Камера самостоятельно фокусируется на произвольных объектах, как флюгер вертится во все стороны без видимой причины (сила ветра влияет?), а уж во время побега от громпа окончательно съезжает с глазури и показывает все что угодно, кроме того, что требуется видеть улепетывающему Герди.

По-хорошему, игрушку здорово недоделили перед релизом. Задержи Eidos появление *Herdy Gerdy* на прилавках месяца эдак на три, да посади на это время команду ученых мужей за создание упряжи для непокорной камеры (вы уж простите, что я все про нее одну талдычу — просто это главная местная несправедливость), и все, имели бы на руках суперхит года. В результате вышел не хит даже, а стилистически выверенная, красивая игра с недюжинным потенциалом, реализовать который полностью так и не удалось.



ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА
игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!

программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

**ваша первая
РАБОТА**

Сеть интернет-клубов "ПОЛИГОН"
приглашает КОНСУЛЬТАНТОВ

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:

1. Стабильную зарплату + бонусы
2. Мощный карьерный рост
3. Возможность совмещения работы и учебы

БЕСПЛАТНОЕ ОБУЧЕНИЕ
работе с клиентами
компьютерам
интернету

НАШИ ТРЕБОВАНИЯ: 18-25 лет, знание ПК,
общительность, желание учиться, честолюбие.
Опыт работы не обязателен.

Тел. 777-0505

Джаз и Фауст

В поисках приключений



Жанр: quest **Издатель:** 1С **Разработчик:** Сатурн Плюс
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.jazzandfaust.ru/>
Требования к компьютеру: Р 233, 32 МВ RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11051



Помнится, где-то в феврале сего года мне посчастливилось посетить офис фирмы «1С» и своими руками потрогать рабочую версию квеста «Джаз и Фауст».

Тогда славная парочка искателей приключений произвела на меня исключительно приятное впечатление, которым я и поделился со всей Страной в preview.

И вот ко мне попала финальная версия игры, а вместе с ней и прекрасная возможность узнать героев поближе. И что же? Ощущения от первого знакомства, вопреки всем опасениям, не оказались обманчивыми. С Джазом и Фаустом действительно приятно иметь дело.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Действие игры происходит в фэнтезийной вселенной, где есть место практически для всего: величественных храмов и крепкой дружбы, прокуренных таверн и жестоких предательств, прекрасных мечетей и любви с первого взгляда. А доносимый легким бризом запах несметных сокровищ создает непо-

Компания «Сатурн Плюс» известна игровой общественности главным образом как разработчик квестов. В настоящее время компания занимается разработкой целого ряда проектов, среди которых числится многообещающая ролевая игра «Пограничье».

вторимую атмосферу опасных и захватывающих приключений.

В игре два главных героя, а значит, и две истории. Джаз и Фауст никогда не виделись прежде, а теперь судьба не раз сведет их вместе. Мы же получаем возможность наблюдать за стремительно развивающимися событиями с двух разных позиций. Контрабандист Джаз, авантюрист по натуре, загремел за решетку за про-

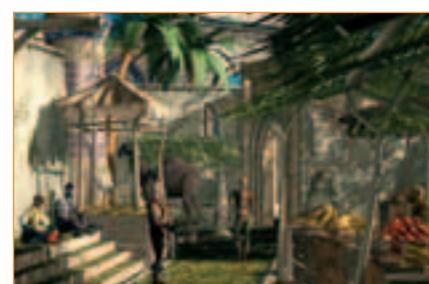


Детализация окружений порой просто поражает.

воз запрещенного груза. Ему необходимо вырваться из цепких лап стражей порядка, а затем попытаться вернуть свой конфискованный корабль. В ходе событий Джаз узнает о произошедших в городе убийствах и вскоре разгадывает их жуткую тайну. Как выясняется, в роли палача выступила прекрасная возлюбленная благородного капитана Фауста, на которого вначале и падает подо-

ложница. У сторожа наш герой получает информацию о том, что в ближайшее время должна вернуться прачка. Решение приходит практически сразу. На улице крадется висящий без присмотра ковер, а паранджу можно выторговать у местного меняля за песочные часы, в свое время подобранные в курильне. Фауста же в этом месте больше волну-

До определенного момента Джаз отказывается идти на кладбище, аргументируя это достаточно прямо: «Мне туда еще рано». Двусмысленность фразы просто не может не вызвать улыбку.



Увлекательный сюжет сдобрен колоритными персонажами, разнообразными квестами и очаровательной графикой. Также не стоит забывать о наличии двух главных героев, каждый из которых привносит свой стиль в игру.

Впечатление от игры могут подпортировать невыразительные трехмерные модели персонажей. Хотя не исключено, что вполне скромные системные требования были достигнуты как раз за счет экономии на количестве полигонов.



8,0

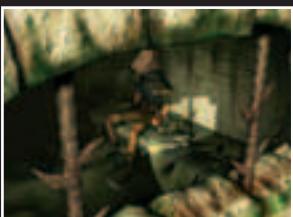
РЕЗЮМЕ:

«Джаз и Фауст» стоит порекомендовать всем без исключения любителям приключенческих игр, тем более, что в наше время наблюдается удручающий дефицит достойных квестовых проектов.

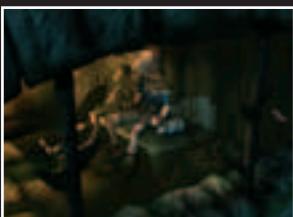


зрение. Впрочем, сюжетная линия игры настолько интригующе запутана, что я не стану портить вам удовольствие от выяснения всех обстоятельств и мотивов персонажей.

У героев, как уже говорилось, разные цели, соответственно, их пути усыпаны абсолютно «индивидуальными» квестами. Скажем, в одной из локаций Джазу необходимо проникнуть в гарем и вызволить похищенную на-

ПРИКОЛ*Найдите одно отличие!*

Сцена в дневное время суток...



...и та же сцена в ночное время суток.

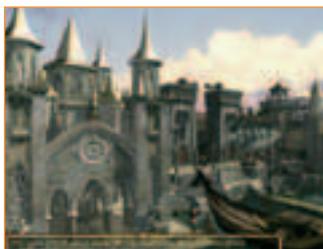
ют поиски кувшина, в котором можно будет привести вино измученному хаждой купцу.

Как видите, загадки в большинстве случаев логичны. Причем подсказки к их решению почти всегда можно получить из общения с NPC. Как самый яркий пример, Джазу в ходе приключений придется задобрить бездлушки Карлику, обитающую на втором этаже таверны и не желающую пропускать героя к магу. Причем отпугивающая своим видом дамочка дает понять, что ей абсолютно все равно, где наш безденежный контрабандист достанет драгоценную венцию, пусть он даже добудет ее

Герои объединяются уже под самый конец своих приключений.



На ум приходит и бодро танцующее пламя свечей, и стильный туман, окутывающий надгробные плиты на все том же кладбище, и гордо разевающиеся под напором ветра флаги на пристани.



у мертвцев. В итоге драгоценный браслет Джаз найдет как раз на городском кладбище.

Если ваша бездонная котомка пополнится каким-либо предметом, точно знайте — ему обязательно найдется применение. Что обидно, не обошлось без так нелюбимого мною pixel-hunting'a. Знали бы вы, сколько времени я потратил на то, чтобы отыскать клещи в кузнице. И это при том, что лежали они чуть ли не на самом видном месте.

Как и полагается, за управление отвечает мышка, способная с вашей легкой руки направить курсор в нужную точку экрана и приказать герою

Собачка мешает выполнить очредной квест? Накроем ее бочкой.



выполнить действие. Интерфейс интуитивно понятен и не должен стать преградой для получения удовольствия от игрового процесса. Среди команд встречаются все стандартные — осмотреть, взять, использовать предмет из инвентаря и поговорить.

Кстати, о болтовне: в игре не так много NPC, но все они до безумия колоритны, и общение с ними является одной из изюминок. Чего хотя бы стоит один Крысоллов, коротающий свои деньги с подругой Люси за решеткой. Свою положительную роль здесь, безусловно, сыграла озвучка. Пьяный полицейский разговаривает, как если бы он в действительности выпил не менее пары бутылок вина, а монотонная речь седовласого мага сопровождается мистическим эхом для нагнетания обстановки.

С юмором, больным местом большинства отечественных квестов,

вью отрисованные бэкграунды, совмещенные с удачно реализованными трехмерными эффектами. На ум приходит и бодро танцующее пламя свечей, и стильный туман, окутывающий надгробные плиты на все том же кладбище, и гордо разевающиеся под напором ветра флаги на пристани. Порой возникает ощущение, что играешь только ради того, чтобы посмотреть на все остальные живописные локации, скрывающиеся за хитросплетениями сюжета. Единственное, что вызывает нарекания — трехмерные модели персо-

Ради своей возлюбленной Фауст готов даже поймать хищного зверя.



Большая часть приключений Джаза происходит в ночное время суток.

все в порядке. К примеру, до определенного момента в игре Джаз отказывается идти на кладбище, аргументируя это достаточно прямо: «Мне туда еще рано». Подобная двусмысленная фраза просто не может не вызвать улыбку. Персонажи не бросаются в крайности, и юмор не опускается до не-пристойностей, но шуток, откровенно говоря, не так много, как хотелось бы.

Отдельного разговора заслуживает графическое исполнение, вызывающее восхищение с первых минут игры. Всему виной явно с любо-

нажай. Дело в том, что выполнены они несколько грубо, и на фоне общего благолепия смотрятся совсем не к месту. Очень досадно, что подобная ложка дегтя может подпортить все впечатление.

Пора, как говорится, подводить итоги. Хотя я полагаю, что и так уже все понятно. У ребят из студии «Сатурн Плюс» получился достойный проект, который должен оказаться вполне конкурентоспособным и на зарубежных рынках. Безусловно, без недочетов не обошлось, но на общем фоне игра смотрится весьма уверенно.

Tactics Ogre: The Knight Of Lodis

МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО

Nintendo
GBA

Жанр: TBS Издатель: Atlus Разработчик: Quest
Количество игроков: до 2 Онлайн: <http://www.atlus.com/toa/index.html>

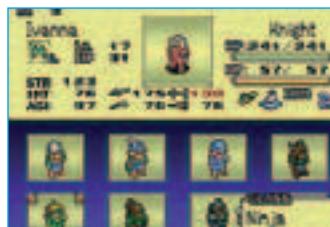
на диске
SCREENS
к номеру

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11667

Делу час — потехе время. Сказать хочется много, а места мало, посему обойдемся без красивых и приятных взору прелюдий. Tactics Ogre: tKO — продолжение одного из самых успешных приставочных сериалов. Американцы называют такие игры стратегиями, японцы — тактикой, но суть от этого не меняется: экономический и полевой менеджмент боевого отряда на фоне богатых фэнтезийных просторов. Придуманная в начале 90-х фирмой Quest концепция (точнее, набор идей по графическому оформлению и геймплею) получила широкую моральную и материальную поддержку от японских геймеров и — гораздо позже и гораздо меньше — от американских. Вторая часть саги стала не просто сиквелом чего-то там, а настоящим эталоном, примером для подражания, копирования и просто наглого plagiat'a.

Lord Hanta
admin@royalhunt.net

Безусловно, гораздо интереснее играть, если за вашими плечами полный набор прохождений ранних частей Tactics Ogre, но и впервые ознакомившимся тоже будет интересно. Дело в том, что tKO самостоятельна в сюжетном плане и несколько отдалена от основной канвы саги — все действие разворачи-



вается за 23 года до событий, описанных в Episode VI и VII. Главный герой — Alphonse Loehner, молодой, но подающий надежды рыцарь, отправляется на далекий остров в составе отряда, призванного защитить местных аборигенов от нападок северных соседей. Но не все так просто... Точнее — все абсолютно совсем не так, как кажется. С самого начала вас подхватывает дух таинственной, полной интриг и вечных противостояний войны, которая и есть основной сюжет всего сериала. Смысл происходящего прояснится, конечно же,

только в самом конце игры, по окончании последней битвы... Кроме этого присутствует и знакомая всем любителям TO мультисюжетность в виде вопросов, ответы на которые влияют как на развитие сюжета (есть два основных пути по игре), так и на окончание игры. Вариантов оного я нашел четыре, но ходят слухи, что их целых шесть... В любом случае, поводов для повторного прохождения будет целая масса.



■ Тактическая карта — апгрейд шахматной доски.

Кроме старых и проверенных элементов, были добавлены новые, такие, как биоритм для каждого из героев, их ментальная стойкость и самое главное, пожалуй — Эмблемы. Они даруются за различное поведение в боевых условиях и могут повлиять на характеристики персонажа как положительно, так и отрицательно. Вкупе с возможностью вы-



бора класса героя это дает действительно немалый простор для игрока в одной из самых важных для данного жанра дисциплин — комплектовании боевой команды.

Увы. Кончились все отведенные мне лимиты журнального места, как всегда в самом начале рассказа. Надеюсь, что хоть чуть-чуть приоткрыл вам дверь в мир Tactics Ogre. Японцы знают толк в хороших играх. Не пора ли и нам...

Более чем неплохие (по рамкам GBA, разумеется) графика и музыка, не самый тривиальный геймплей. Нововведения в области «прокачки» персонажей, система Эмблем.

Немалое время, требующееся для прохождения многочисленных частей основных военных кампаний. Плюс сами рамки жанра, который можно либо любить, либо нет. А уж сколько вы сгубите на этой игре батареек!..

9,5

РЕЗЮМЕ:

Ожившая, молодцеватая и во всех нужных местах подтянутая классика, которая до сих пор без особыго напряжения бьет всех молодых да ранних в своем жанре. Если хотите узнать, откуда растут ноги FF Tactics, вам сюда.

МУМИЯ И КОЛДУН ЕГИПЕТ



Захватывающее историческое приключение в чудесном трехмерном мире Древнего Египта!

Гелиополь – сердце Древнего Египта, грандиозный город на берегах Нила. Там происходят удивительные, таинственные события, в которых игроку предстоит разобраться. А поможет ему в этом новый приятель – озорной Дракоша!



- Исторические данные утверждены Объединением Национальных Музеев и лично Сандрин Бернардо, лектором Лувра и специалистом по Древнему Египту
- Развивающие и обучающие мастерские, в которых можно получить исчерпывающее представление о египетских ремеслах
- Забавные мини-игры, интерактивная энциклопедия
- Персонажи игры помогут ребенку справиться с заданиями
- Три уровня сложности, игру можно адаптировать применительно к любому возрасту (от 7 лет и старше)



Mobile Forces

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ



Жанр: FPS Издатель: Majesco Entertainment Разработчик: Rage Software

Количество игроков: до 16 Онлайн: <http://www.rage.com/>

Требования к компьютеру: РПЦ 700, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10739

на диске
SCREENS
к номеру



Командные, однотипные, словно литые шутеры – это надолго. Только что незамеченной и в никуда пролетела стайка: Tactical Ops, Global Operations, Navy SEALs, Team Factor. Уже не за горизонтом: Condition Zero, New World Order. Вся свора попадает под определение CS-клонов. Располагает ли своих товарок Mobile Forces?

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Не заботясь о приличном сингле, эти игры заточены и натасканы под много-пользовательские сходки и разборки. Как набор игровых карт. В одиночку – только пасынцы. Естественно, все хотят они быть первыми. Сейчас, что ни клуб, то CS. Приход UT2003 не повлияет на ситуацию. Выражаясь



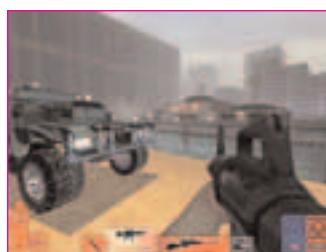
■ Атаковать в MF принято только так.

спортивным (кибер?) языком – другая дисциплина.

Скинуть с трона уютно устроившуюся там «контуру» нелегко. В заданных CS рамках разработчикам сложно развернуться. Ставшее уже классическим противостояние «терроров» и «ментов» нечеловеческих трудно повернуть в какое-нибудь новое русло. «Это совсем не CS!» – скажет возмущенный потенциальный покупатель. Да, Rage Software хочет денег. На это надо смотреть с пониманием. Все они хотят денег. Другое дело, что они предложат взамен. Rage, на мой взгляд, делала MF по принципу «лучше, чем в CS», а не «как в CS». А это, как вы понимаете, совершенно разные вещи.

MF – это, что называется, свежак. Открытое нараспашку окно в душной общаге CS-клонов. Оттуда просто дует!

■ MF – это, что называется, свежак. Открытое нараспашку окно в душной общаге CS-клонов. Оттуда просто дует!



■ Новое средство борьбы против «терроров» – армейский «Хаммер».

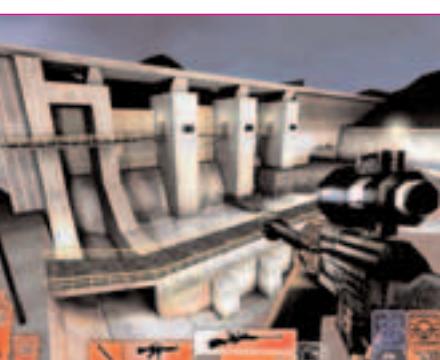
ной общаге CS-клонов. Оттуда просто дует!

Так что это за новомодное увлечение MF? Две команды, покупка оружия, задания... Из этой, казалось бы, зата-

сканной схемы, приложив талант, можно сделать развлечение, цепляющее людей, относящихся к «клубному движению» с равнодушием.

Что заставит искать от удивления прохоженного игрока в CS при виде MF? Это, конечно, транспорт. Бродя в череде однообразных, но играбельных коллег, однако, подводив армейский «Хаммер», убеждаешься: колесам – быть! Багги, вездеходы, джипы... Уже не представляешь, как раньше обходились без них, так органично они вписались в процесс. Карты, соответственно – не битва на пятаке, а широченные пространства. На противника едем, как на сафари, паля из всех стволов, уютно устроившись на крыше «Хаммера». Жить в MF весело. Вариантов игры много, но действи-

тельно увлекающих и оригинальных всего несколько. Кроме получившего новое воплощение dethmatch (Форменный Carmageddon). Потерял тачку – лучше по земле не ходи, покорил новизной командный режим Trailer. Задача – довезти до базы противника прицеп с бомбой. Тут вам и засады на дорогах, и бросание на легких багги под колеса «Хаммера», везущего смертельный груз, и проклятия вслед улепетывающему в сторону родного дома бомбовозу. Такие страсти! Остальные сценарии игры, предложенные Rage, не столь захватывающи. А какой там стационарный пулемет! Установи его напротив вражеской базы... Чего-то еще? Всем играть!



Mobile Forces облагораживает примитивный процесс отстрела себе подобных Лобовые столкновения джипов, «работа» из здоровенного пулемета, реалистичные взрывы заставляют возвращаться к MF, откладывая в сторону все остальное.

Играть надо в компании. Все удовольствие – в ощущении, что под колесами джипа находится живой противник. Это узкая направленность сейчас может навредить. Даже Condition Zero выходит, вооружившись синглом.

РЕЗЮМЕ:

Если судьба уготовила MF горькую часть несправедливого забвения, то хотя бы офицальным нарушителем порядка игре стать обеспечено. Как это произошло со Jedi Knight II. Ищите, свищите ее по клубам.

7,5



HOVER ACE



Гонки будущего

Гонки на выживание

Обогнать значит уничтожить

Безумные скорости свыше **500** километров в час, постоянные перестрелки с врагами – тяжелая борьба на выживание на высокоскоростной трассе. Чтобы победить – нужно просто выжить.

Hover Ace – футуристические аркадные гонки на боевых ховеркрафтах. Игрок начинает гонку с минимальным количеством денег и крайне скромной боевой базой.

Однако, постепенно, выигрывая гонку за гонкой, он поднимается по лестнице самых богатых гонщиков, которые могут позволить себе использовать всё более и более мощное оборудование для достижения победы.

По мере «продвижения» игроку будут доступны **15** различных ховеркрафтов, **10** типов вооружения, **13** типов оборудования и **5** типов спецоборудования. Всё это сделает игру настолько захватывающей, что оторваться можно будет, только приложив серьёзные усилия!

- ¤ **16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире**
- ¤ **Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях**
- ¤ **Разрушаемые объекты на уровнях**
- ¤ **10 управляемых компьютерным интеллектом противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями**
- ¤ **AI базирующийся на основе алгоритмов нечеткой логики**

Системные требования:

- CPU – Pentium II 350
- RAM – 64MB
- CD-ROM – 4X
- Direct 3D compatible accelerator



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «GSC Game World».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russabit-m.ru
адрес в Интернете: www.russabit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russabit-m.ru;

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калинград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Баркная
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул. Будённовский д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Лигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 мал. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чайбысская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Bad Milk

на диске
SCREENS
к номеру



КИСПОТНО-МОЛОЧНЫЕ ПРОДУКТЫ



Жанр: puzzle Российский издатель: МедиаХауз Зарубежный издатель: Dreaming Media

Разработчик: Dreaming Media Количество игроков: 1

Онлайн: <http://www.dreamingmedia.com/> Требования к компьютеру: РИ 200, 16 МВ RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11696

Проект двух отшельников-американцев можно по праву назвать самой психodelической игрой из всех, когда либо появлявшихся на свет. В данном случае термин «психodelический» вовсе не означает, что это игра, от которой психи размножаются делением, но увеличить число потенциальных клиентов домов с мягкими стенами Bad Milk все же может.

Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Игра, оформленная в стиле морской болезни, начинается довольно безобидно. С завтрака. На столе перед главным героем лежит газета, датированная третьим февраля 2000-го года. Там же прохладается пакетик с молоком. Правда, с датой чуть более ранней — двадцать пятого октября 1999-го. Разумеется, жидкость вы-

Игра Bad Milk была создана всего двумя людьми: братьями Тедом и Миком Школьниками. Кстати, Школьники — это не социальный статус, а фамилия. Работы над проектом обошлись братьишкам почти в целый год и двенадцать тысяч долларов. Практически все это время они ели не досыта, спали без просыпа (недосыпали, в общем) и пили исключительно молоко. Очевидно, что в таких условиях могла родиться только совершенно нереальная игра.

цеженная из крупных рогатых коров год назад, моментально перемещается в чашку кофе и тут происходит нечто невообразимое...

Вообще, мне всегда было интересно узнать, какое же таинство совершается в консервных банках и прочих пакетах, когда истекает срок годности, хранящихся в них продуктов. Видимо, что-то ужасное. Особенно если судить по игре Bad Milk. Отведав молока, герой попадает в сюрреалистический мир, явно навеянный разработчиками работами Сальвадора Дали и английской группы «Монти Пайтон».

Впрочем, в Bad Milk вообще присутствует масса интересного. Начать стоит хотя бы с устройства игры. Фактически игровой мир состоит

К сожалению, рукоятки на столе и под столом — не джойстики.

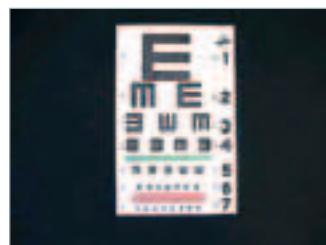


По словам братьев-разработчиков, им очень долго не удавалось сладить с патефоном. Потому и пальцы на картинке все изодранные.



Дядька без ресниц, бровей и растительности на темечке есть никто иной как Тед Школьник.

из экранов, на которых по кругу лежат небольшие картинки, открывающие двери в тайники подсознания человека, отравившегося молоком. Однако открыть эти двери бывает непросто — иконки коварно убегают от «мышки», словно тушканчики. Но иногда этих зверюшек



Пытаться проверить зрение с помощью данной схемы небезопасно.

удается перехитрить, и тогда перед желающими покинуть странное место возникают головоломки, которые необходимо решить, чтобы проломить выход из головы несчастного любителя молочных субпродуктов. Все они в корне отличаются

от классических загадок, встречающихся в других играх. В Bad Milk нет инвентаря или беготни за какими-нибудь ключами. Каждая головоломка автономна и представляет собой попытку разработчиков заставить игроков самими забавными, а чаще — совершенно безумными способами взаимодействовать с не менее безумными звуком и изображением. Так, например, пытаясь вернуться в свой мир, приходится возиться с настройкой патефона, чтобы прослушать таинственное сообщение или бродить в кромешной темноте, ориентируясь по звукам. Любопытно, что несмотря на вполне определенное начало: полет в дебри подсознания, и столь же определенную цель: вылет из этих зарослей комплексов и фобий, непосредственно сама игра нелинейна.



Игра позволяет полностью оторваться от реальности и почувствовать себя настоящим профессиональным шизофреником. А если еще удается разгадать несколько головоломок, то можно считать себя гениальным шизофреником.

При первом, втором и всех последующих взглядах на игру становится совершенно ясно, что ее делали на коленке. Если не в другом месте. Техническое исполнение Bad Milk не выдерживает никакой критики. Даже моей.

7,5

РЕЗЮМЕ:

Благодаря Bad Milk любой желающий может лично увидеть то, что творится внутри головы каждого приличного сумасшедшего, прямо в его черепной коробке. Ведь все мы наверняка безумны. Честно! Мэр-мяу-гав!

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



Масштабные военные сражения
Мощный редактор миссий и кампаний
Более 20 видов кораблей
Более 25 сценариев для
многопользовательской игры
Красочные спецэффекты

1С
ФИРМА «1С»

© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА



ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

Le Mans 24 Hours

ЛЕ-МАН ЗОВЕТ



Жанр: racing **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Infogrames Melbourne House
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** <http://www.tdlemans.com/>
Требования к компьютеру: РП 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11802

Выпустив Test Drive Le Mans на Dreamcast, компания Infogrames произвела небольшой локальный фурор. Теперь игре предстоит в своем обновленном варианте и без приставки Test Drive покорить другие платформы. В частности — PC.

Юрий Воронов

voron@gameland.ru

Нас ожидают более 70 автомобилей и 12 трасс. Машины разбиты на классы: LMGT (Le Mans Grand Touring), в котором участвуют автомобили вроде Viper GTS-R, LMP (Open Proto) — открытые прототипы вроде BMW V12 LMR и, наконец, класс LMGTP (Closed Proto) — прототипы с закрытым верхом,

включает такие машины, как Mercedes CLK и Audi R8C.

Главной трассой в игре, конечно, является легендарный Le Mans, но помимо него есть еще 11 треков, также абсолютно реальных и не менее интересных. Английский Donington, японская Suzuka, испанская Catalunya... Но единственные две трассы, на которых нам дадут почувствовать, что же все-таки такое эти 24 часа беспрерывной гонки — Le Mans и Road Atlanta. Да я не оговорился, в игре есть возможность провести настоящую двадцатичетырехчасовую гонку, со сменой дня и ночи. Разумеется, разрешается сократить время даже до 10 минут, но, согласитесь, —

В игре нужно не только хорошо ездить, но и следить за состоянием покрышек и количеством топлива в баках. Часто выигрывает тот, кто лучше бережет резину.



Отличный баланс между аркадой и симулятором. Графика пусты и не удивляет чем-то особенным, но хорошему уровню соответствует. Ну и, конечно, нельзя забыть про режим 24-часовой гонки.



Отсутствие вида из кабины. На некоторые машины полигонов явно пожалели. Особенно тут выделяются закрытые прототипы. В общем, шлифовка внешнего вида игры можно было уделить чуть больше времени.



на диске
SCREENS
к номеру

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

жем, ни с того ни с сего пойдет дождь. Придется заезжать в боксы и «переобуваться». Так что пит-стопы в Le Mans 24 Hours очень важны. Кстати, то, что нам так долго обещают в Grand Prix 4, можно увидеть воочию уже сейчас. Такого на PC мы еще не могли наблюдать: отличные полигональные модели механиков, слаженные действия, анимация, созданная при помощи motion capture.



это все же совсем не те ощущения.

Физика в игре представляет собой идеальный баланс между симулятором и аркадой, являясь эдаким

Напряжение в гонке нарастает. Двойной обгон в Le Mans 24 Hours — зрелище достаточно частое.



Работа на пит-стопах выполнена на пять с плюсом.

Игру можно купить только ради того, чтобы посмотреть на эти кадры.

Графически игра очень приятна: мягкие цвета, хорошее освещение, не-плохо выполненные модели автомобилей. Это не Pro Race Driver, но все же... И главное, нет никаких намеков на торможение даже при максимальных настройках на современном компьютере среднего уровня.

«кольцевым Colin McRae Rally». Отличное сцепление с трассой, ощущаемая разница между стертыми резиной и свежей, мокрой трассой и сухой — все выполнено на отлично. Правда, нет огромного количества настроек автомобиля, нет хитрой игры с газом. Но установив Handling на Expert, а умение противников хотя бы на Normal, можно почувствовать настоящий азарт гонок и, соответственно, получить огромное удовольствие.

В игре нужно не только хорошо ездить, но и следить за состоянием покрышек и количеством топлива в баках. Часто выигрывает тот, кто лучше бережет резину. Часто на трассе может резко смениться погода. Ска-

7,5

РЕЗЮМЕ:

Одна из лучших гонок за последнее время. Достойное времяпровождение в ожидании Pro Race Driver. Хотя упретые симуляторщики, возможно, с этим мнением и не согласятся.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

1C
ФИРМА «1С»



Гонки



© ФИРМА «1С», © CREAT Studio

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Gore: Ultimate Soldier

МЯ-Я-Я-ЯСОД



Жанр: FPS **Издатель:** Dreamcatcher Interactive **Разработчик:** 4D Rulers
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** <http://dreamcatcherinteractive.com/gore/>
Требования к компьютеру: РП 350, 64 МБ RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5754

Gore стала одной из о-о-очень немногих игр, которая действительно сумела по-хорошему удивить. Увидев творение 4D Rulers в действии, я уже был готов писать разгромную рецензию и пожалел, что одолжил соседу свой домашний асфальтоукладчик. И вдруг – о чудо! – буквально на следующую же ночь игра полностью реа- билитировалась в моих глазах. Оказалось, что надо-то было всего лишь не заметить single player, и тогда наша с Gore любовь сразу стала бы взаимной. А так пришлось потрепать друг другу нервы.

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Начну, пожалуй, все-таки с плохого, с сингла. Зачем он здесь нужен? Да ни зачем! Просто чтоб был. В отличие от большинства сетевых собратьев по жанру, у Gore даже сюжет есть. К несчастью. Так бы мы просто прошли все одиночные миссии и отправились на просторы сети, а теперь... Не бред ли это, когда нас высаживают на карте для CTF (это в сингле-то!) и говорят, что мы должны здесь догнать какого-то хакера и убить? Принять за нормальный уровень карту, состоящую из двух абсолютно одинаковых, но раскрашенных в разные цвета блоков довольно трудно. Равно как и смириться с полной нелогичностью расположения врагов, их далеко не всегда разумным поведением и непрошибаемой тупостью сюжетной подоплеки. Короче, попытка создать на коленке single player-режим с треском провалилась.

Зато совсем другое впечатление вызывает многопользовательский режим. Здесь-то и выясняется, что раз-

работчики даже привнесли в игру что-то оригинальное. Перед началом матча мы выбираем персонажа. Не просто скин, а именно персонажа: у разных классов бойцов разные показатели скорости, защиты и разное начальное оружие. Мой скепсис насчет слепого следования моде прошел, когда я влез в шкуру здоровенного амбала и почувствовал себя неповоротливым, но при этом непробиваемым танком. Зато самых быстрых персо-

нах я едва мог поймать в перекре- стие прицела. Если соскучились по скоростям Doom, облачайтесь в хрупкие, но верткие женские тела...

В Gore наличествует такая штука, как выносливость. Если долго бегать, ваш герой устанет и станет двигаться медленнее. Израненный солдат может потерять сознание, а когда вы повернетесь к гаденышу спиной, обязательно очухается и всадит ракету вам в филиевые части. Вообще, Gore не зря называется так, как называется. Вам нужна кровь и жуткие вопли? Их есть у нас! Особенно кровь. Просто покорил момент,

СЕРЕБРО **СТРАНА ИГР**



Модели персонажей не выдерживают никакой критики. Вчерашний день.

когда в меня метнули нож, он воткнулся в голову и... остался там торчать! Я бегаю и вижу между глаз ручку раскроившего мой любимый череп тесака! Одним словом, угар при игре по сети вам гарантирован. И мясо, мясо, мясо...

Просто покорил момент, когда в меня метнули нож, он воткнулся в голову и... остался там торчать! Я бегаю и вижу между глаз ручку раскроившего мой любимый череп тесака!



Сложная геометрия локаций – это, конечно, здорово, но когда играет 5-6 человек, бывает сложно найти тех, в кого надо стрелять.

В плане графики Gore весьма противоречив. С одной стороны, я пришел в ужас, когда, убив своего первого противника, увидел, как на пол упало бревно (эдакий Poleno-bot) и из его головы посыпались кубики крови. Не меньше пугает и треугольный огонь. А вот освещение – просто сказка. Правда, чувствуется это прежде всего на тех уровнях, где с ним хорошо поработали дизайнеры. Gore надо приобрести хотя бы ради того, чтобы посмотреть на красоту и изысканность некоторых его уровней.

Все, кто хотел мяса, – получите. Игра явно местами недошлифована, но играть весело. Особенно в мясо...



Много-много крови, отличный дизайн уровней, арены по-настоящему разнообразны. Разный стиль игры за разных персонажей, параметр «выносливость» хотя и остается спорным, все же находит реальное применение.

Много огрехов в графике, неинтересный и малоиграбельный одиночный режим. Не все уровни одинаково хороши. Есть и откровенно некрасивые и непродуманные. Набор оружия банален до неприличия.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Игра явно заточена под мультиплер и с этой точки зрения выглядит очень достойно. Не на всех картах хочется играть, не на все спецеффекты хочется смотреть, но в целом Gore – это добротно сделанный FPS.

Модемы серии

OMNI 56K

Модем • Факс • Автоответчик • АОН



- V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежность связи на любых линиях
- Легкость установки – простота в обращении
- Возможность обновления микропрограммы

ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ



OMNI 56K PRO

OMNI 56K DUO

OMNI 56K NEO

OMNI 56K PCI

тестов сертификации скорости



ZyXEL

www.omni.ru

V8 Challenge

ЭХ ЗАНОСЫ. ПЫЛЬ ДА ТУМАН



Жанр: racing Издатель: EA Sports Разработчик: Digital Illusions

Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.ea.com/>

Требования к компьютеру: РПЦ 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11697

На фоне обилия кузовных гонок (полдюжины тайтлов в год для такого поджанра — это немало) нужно сделать что-то особенное, чтобы быть действительно конкурентоспособным. Разработчикам V8 Challenge это удалось.

Кирилл Кутырев

kir@gameland.ru

ФИРМА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ

Pрепятствия обманчиво просты: для начала отрабатываются обязательная программа. Лицензирование машин — всенепременно. Реалистичная физика: раскачать машину и пустить ее в поворот в заносе — не вопрос. Соответствует



Шведская команда Digital Illusions — не новички в игровой индустрии. За плечами у них полдюжины симуляторов гонок (скажем, они работали над Nascar Heat) и еще полтора десятка проектов (от пинболов до Midtown Madness 3 и Motorhead).

венно, настройки машины — в полном объеме: к серьезной гонке нужен серьезный подход. В общем, симулятор без компромиссов.

Дальше нужна фишка. Жесткие рамки жанра не оставляют выбо-

Рев трибун, шум мотора, визг шин — из небогатого набора гоночных звуков выжат максимум, и об эффекте присутствия можно говорить без малейшего преувеличения.



Игра сделана на славу. Давно я не видел такой графики, где даже толпа сделана не из фанеры, а из полигонов. Физика самих машин — это еще одна вещь, за которую Digital Illusions можно сказать спасибо.

Все бы хорошо, но вот с управлением разработчики явно перемудрили. Хотя, с другой стороны, не бывает чрезмерно реалистичных игр, правда?



Обратите внимание на фары ближнего света.

ра: баланс не подправишь, монстров просто нет, с AI экспериментировать опасно. Остается графика. И тут разработчики отнялись.

ЛОСК

О картонных зрителях в Pro Rally 2001 теперь можно вспоминать только как о какой-то нелепости. Трехмерные люди стоят по бокам трассы, приветствуя вас сливающимися в шум возгласами. Горы и реки выглядят не как объекты на карте, а как горы и реки. Машина с прозрачными стеклами правдоподобно мнется при столкновениях с бордюрами и переворачивается в полном соответствии с законами физики. А как отражается в ее окнах солнце! Я не припомню таких естеств-



Старт гонки. Все еще впереди.

венных, не рассыпающихся на куски текстур, а текущих по корпусу переливов уже давно!

Звук — под стать. Вышеупомянутый рев трибун, шум мотора, визг шин — из небогатого набора гоночных звуков выжат максимум, и об эффекте присутствия можно говорить без малейшего преувеличения.

ИТОГО

V8 Challenge — достойнейший представитель своего жанра. По-



Уедут. Вернутся. И так двадцать пять раз.

вторюсь, никто ничего другого от EA Sports и не ожидал. Но все равно удивляет, как получилось сделать откровенный симулятор (настолько откровенный, что в нем даже нет заставки — что зря силы тратить: серьезными вещами занимаемся!) игрой, которой можно любоваться.

РЕЗЮМЕ:

Красивые и сбалансированные гонки. Если вы любите максимально приближенные к реальности симуляторы, то это для вас на все сто. Если же склоняетесь к аркаде, то может показаться слишком занудным. Решайте сами.

7,5

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ARMY MEN R.T.S.

ВОЯКИ

R T S

REAL TIME STRATEGY



- Полностью трехмерная стратегия в реальном времени
- Возможность постановки камеры под разными углами
- Простое управление
- Большое количество разнообразных построек, юнитов и техники
- Наличие в игре как компаний, так и отдельных миссий
- Возможность игры по сети

3DO®

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

БУКА®
BUKA ENTERTAINMENT

Animal Paradise

РАЙ ДЛЯ ДВОИХ

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: management **Издатель:** Abyss Interactive **Разработчик:** Gtoony Inc
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.abyssgame.com/>
Требования к компьютеру: РП 300, 32 MB RAM

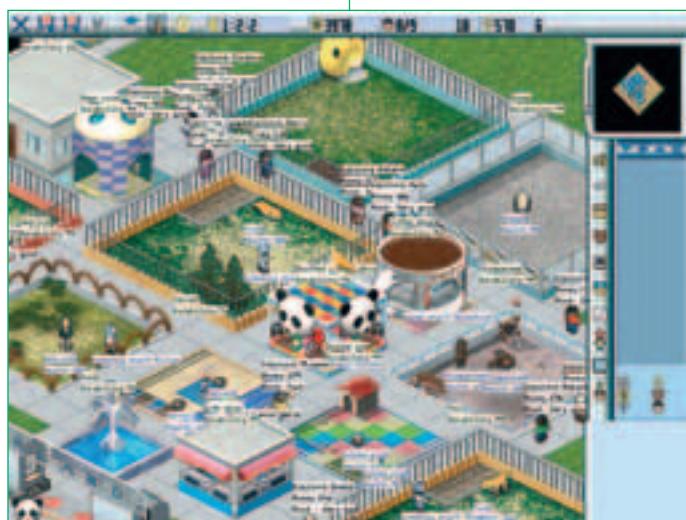
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11693

Все еще помнят Zoo Tycoon. Самый что ни на есть замечательный симулятор зоопарка от создателей самых что ни на есть замечательных симуляторов. Берем его за основу, используем в качестве подручных средств универсальный конструктор «Кривые Руки»: часть зверей выкидываем, графику портим, режем модель менеджмента — вот и получается Animal Paradise.

Кирилл Кутырев

kir@gameland.ru

Самого начала в глаза бросается общая убогость игрового мира. Начиная от дерганной невротичной панды на заставке (оно и понятно — два кадра анимации на все про все) и заканчивая оформлением окон интерфейса, иконок и подсказок.



Схематичность всего — явный плюс игры. Ничто не отвлекает от стратегического планирования.



По достоинству игру могут оценить только малые дети. Управление несложное, графика незамысловатая, умственного напряжения не требует — просто чудо какое-то.

Как ни странно, все перечисленное в «плюсах». Прибавьте к этому чудовищный геймплей и абсолютное непонимание того, зачем это все сделали.

ределенное время или до определенной суммы на банковском счете.

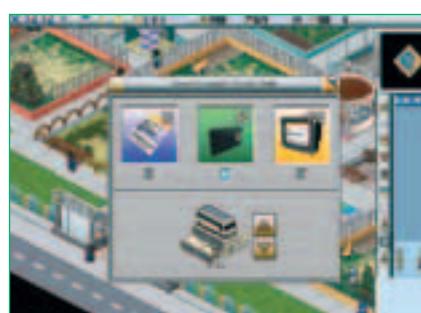
Графика безобразна. Монолитно-бетонные сооружения серого цвета сплошь и рядом. Аляповато нарисованные спрайты, похожие на восьмибитного Марио. Зверей вообще не видно. С видеороликами отдельный случай: гремучий гибрид кубизма с минимализмом. Музыка подстать роликам. То есть она как бы есть, но ее сразу выключашь.

Эффект дождя потрясает своей реалистичностью.



В зоопарке живут звери, живут в клетках. Клетки чистят служащие. Эта нехитрая цепочка исчерпывающе описывает модель менеджмента Animal Paradise. Нет зверей — нет денег. Есть звери — есть деньги и работники. Нет работников, есть звери — много мусора. Посетители, естественно, в зоопарк не за мусором ходят, и по уши грязный жираф привлечет только рой мух. Работники живут в зданиях и ходят исключительно по дорожкам. Нет дорожек — кучкуются по домам. Таким образом, идеальное равновесие достигается путем установления баланса между количеством работников, запутанностью дорожек и поголовьем зверя.

Конечная цель игры — укреплять дружбу братьев наших меньших и братьев денежных. Иными словами, вытащить из посетителя как можно больше ресурсов. В одиночной миссии или в компании. За оп-



Реклама — двигатель людей в ваш зоопарк.

Вот таким видится мне этот зверинец. Зоопарк для двоих. Для разработчика, что создал Animal Paradise, и для меня, несчастного автора, который под это «чудо» подписался. Третий лишний, друг читатель. Игрушку не жалею — тебя жалко. Твоего времени, денег, да и просто внимания.



3,0

РЕЗЮМЕ:

Бесполезная трата времени. Если же вы с ранних лет лелеяли в себе мечту построить зоопарк, попробуйте лучше Zoo Tycoon.

Star Wars Episode II: Attack of the Clones

ТУХЛЫЕ МИЛИХПОРИАНЫ



Жанр: action **Издатель:** LucasArts/THQ **Разработчик:** David A. Palmer
Производство: Nintendo **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.thq.com/>

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11794

Картинки на диске, раздававшемся THQ журналистам во время Е3, вызывали поросячий восторг. Поклонники

16-битного игрового сериала по классической кинотрилогии любовались на десяток скриншотов с GBA, предвкушая скорое возрождение знакомой игровой механики на новой портативной приставке.

Игрушка не заставила себя ждать, да только вот оказалась она чем угодно, только не развитием идей обожаемого всеми сериала с Super NES.

Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Жирная фига была прекрасно замаскирована. Прессе не представили ни единого видеоролика, а картинки будоражили фантазию, обещая красочные платформенные этапы, действие которых проходит на крышах Корусканта, в дюнах Татуина и ущельях Геонозиса. Время от времени происходящее разнообразят «трехмерные» уровни в режиме Mode 7... Они-то и навели на мысли о преемственности с играми на SNES.

Беда в том, что играть в финальный вариант **AotC** решительно невозможно. Управление тремя персона-



жами — Анакином Скайуокером, Оби-Ваном Кеноби и Мейсом Винду — настолько неудобно, что проблемой становится выполнение простейших движений. Световым мечом удается размахивать только на бегу или сидя. Защищаться от атак — ис-



ключительно стоя: сидя или во время бега блок не сработает. Между нажатием кнопки и реакцией персонажа есть ощущимая задержка. На вашего героя обычно нападает трое-четверо противников с разных сторон, и уже через пару минут боя с таким управлением игра способна довести до белого каления кого угодно, хоть трижды джедая.

Устройство уровней примитивно до скрежета зубовного: картина нето-



Велика вероятность, что многие купили картридж на волне популярности фильма, и наш обзор-предупреждение слегка опоздал. Дабы не портить рубрику «коды» присутствием этого убожества, пароли на каждый из этапов (с семью жизнями) мы публикуем здесь. Да пребудет с вами Сила... и терпение!

- Lv. 2. BKDGGL
- Lv. 3. BLFGHT
- Lv. 4. BLGGDT
- Lv. 5. BKHGFL
- Lv. 6. BKKGCL
- Lv. 7. BKLGLS
- Lv. 8. BMMGTS
- Lv. 9. BMNGQS
- Lv. 10. BMPGRS



ропливо движется слева направо, в конце этапа дождается босс. Прягать через пропасти придется пару раз за всю игру. Отсутствие баланса и неудобство драк скомпенсировано простейшим образом: из врагов тоннами вываливаются поправляющие здоровье сердечки. Единственное достоинство **AotC** — моменты, когда нужно пилотировать спидер, джедайский истребитель и республиканский десантный корабль, но к ним приходится прорыться через этапы, чей геймплей мало отличается от худших игр для Game Boy. Старого, примитивного, черно-белого Game Boy.



Крупные фигуры персонажей и врагов, четкая картинка, сочные и яркие цвета. Узнаваемые локации из фильма. Бережно сохраненный саундтрек Джона Вильямса — его не спутаешь ни с чем.

Совершенно непродуманное, крайне неудачно реализованное управление вкупе с омерзительной механикой геймплея делают SW:AotC принципиально неиграбельной. Похоже, у игры вообще не было бета-тестеров.



РЕЗЮМЕ:

Наиболее страшная поделка по «Эпизоду II». Она не только обманула радужные надежды поклонников (не ответив их завышенным требованиям), но и попросту стала одной из худших игр для GBA последних месяцев.

ОККУЛЬТНЫЕ ЧУРЫ MEGAMI TENSEI

Наша новая рубрика «Ретро» расскажет вам о примечательных играх или даже целых сериалах, сумевших по прошествии многих лет сохранить привлекательность для геймеров, не боящихся условностей устаревающей графики или простенького звука. Итак, проверенные временем игры для разных платформ! Встречайте первый выпуск рубрики «Ретро»!

Несмотря на то что когда очередное приглашение принять участие в грандиозной битве Добра против Зла звучит издавательством над геймерской душой, когда одинаково надоедают и злобные властители тьмы, и противостоящие им почти что чекисты с «горячим сердцем и холодными руками», наступает время игр серии **Megami Tensei**. Игры, настолько радикально отличающихся от прочих RPG, что знающие игроки предпочтут объединить их в отдельный поджанр, нежели вдаваться в тонкости видовых различий. Не в последнюю очередь это произошло благодаря уникальному игровому миру - действие в играх **MegaTen** разворачивается не в некоем абстрактном королевстве-государстве, а в современной Японии либо в Японии ближайшего будущего. Большинство персонажей, населяющих этот мир, ничем не отличается от тех людей, с которыми можно встретиться в повседневной жизни - школьники, журналисты, частные детективы, хакеры... Внешняя привычность успокаивает, и тем более ошеломляющим кажется вторжение в этот знакомый, по-своему безумный, но все же поддающийся объяснению мир сверхъестественных сил.

Первая игра серии была выпущена Namco в ноябре 1987 года под названием **Digital Devil Monogatari: Megami Tensei** на восьмикбитной Famicom. Через три года на той же консоли вышло и ее продолжение с порядковым номером «II». Но настоящую популярность серия приобрела в 1992 году, когда права на ее разработку и издание у Namco перекупила компания Atlus и выпустила на Super Famicom зловещую **Shin Megami Tensei** (переиздана

на PS one в 2001 году). Главный герой, безымянный парень, ничем не выделяющийся среди сотен других безымянных токийских парней, видит странный, полный символизма сон о лабиринте, ведущем в другое измерение. Кто-то распят на кресте, кого-то терзают демоны, и вот мелькает тень таинственной девушки, которой известно имя спящего... Вихрь мистики затягивает героя в самую гущу религиозного конфликта между последователями ветхозаветного Иеговы и падшего ангела Люцифера. Противоборствующие стороны стремятся оживить своих богов и тем самым



определить дальнейший ход развития человечества, и к кому-то из них - или же к третьей силе, предпочитающей сохранять нейтралитет и отстаивать право людей самим определять свою судьбу - предстоит присоединиться центральному персонажу.

Оригинальная боевая система, ставшая визитной карточкой **MegaTen**, предусматривает не только истребление мифических существ, единой иммигрантской волной рванувших в Токио по случаю эпохальной разборки, но и мирное разрешение стычек путем переговоров, а также привлечение монстров в качестве помощников с помощью опции «контакт». Чтобы выбить из своевольных потусторонних жителей деньги, информацию или согласие на сотрудничество, их придется умасливать дружеским общением либо пугать суровым допросом в соответствии с избранной демоном линией поведения (весьма напоминает D&Dшную систему alignment'ов). Набрав достаточное количество монстров, можно заняться опытами по их скрещиванию



в домашних условиях с целью выведения более мощных по параметрам особей. Причем контакт осуществляется не с помощью природного дара или мистического артефакта, а посредством полученной от анонимного отправителя компьютерной программы... Оккультная соплянка, скажете вы? Напротив, Shin

висят готичные белокурые ангелы Кадзумы Канеко (Kazuma Kaneko), художника, во многом сформировавшего внешний облик серии. На их глазах - черные повязки, руки закованы в тяжелые кандалы. Okажутся ли они провозвестниками светлого бога или же, наоборот, будут слепы к страданиям людей? Игрок сно-

Кто-то распят на кресте, кого-то терзают демоны, и вот мелькает тень таинственной девушки, которой известно имя спящего...

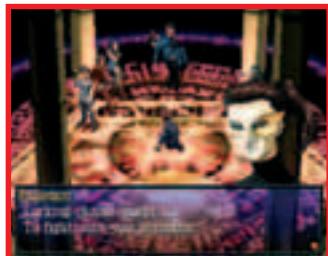
Megami Tensei - скорее о сложности выбора, о неоднозначности Света и Тьмы и о моральной ответственности, от которой нельзя так легко отмахнуться, определив свой путь.

Закономерно было бы предполагать, что за Shin Megami Tensei последует прямой сиквел, но разработчиков, Кодзи Окаду (Koji Okada) и его команду Atlus R&D1, увлекло создание побочных ветвей истории: **Megami Tensei Gaiden: Last Bible I** и **II** для Game Boy (вышедших с разрывом в один год), а также гибридной **Majin Tensei**, в которой соединились черты стратегии и RPG, для Super Famicom. Непосредственное продолжение сюжетной линии **Shin Megami Tensei** получила уже в 1994 году с появлением на Super Famicom долгожданной **Shin Megami Tensei 2** (переиздана на PS one в 2002 году). О нелинейности взгляда на конфликт Света и Тьмы в этой части серии свидетельствует даже обложка: в золотых облаках вниз головами

ва может выбрать, которую из сражающихся сторон он поддержит, сражаясь с демонами или вербужа их в свою команду. Завершила основную ветвь серии **Shin Megami Tensei If**.

Последними «тэнсэевскими» играми, реализованными на Super Famicom, стали **Majin Tensei: Spiral Nemesis** и **Last Bible III**. И уже в 1995 году **Shin Megami Tensei: Demon Summoner** появилась на перспективной в тот момент консоли Sega Saturn. Очередного рядового токийского студента спасает от

ка очередной побочной ветви сериала, продолженной в **Persona 2: Tsumi (Innocent Sin)** и **Persona 2: Batsu**, вышедших в 1999 и 2000 годах на PS one. Центр игры сместился от религиозного конфликта в сторону конфликта внутреннего, проблемы самопознания. Аспекты человеческой личности материализуются в виде Персон, пестрой галереи созданий, пришедших как из древнегреческих мифов, так и из китайских и японских легенд, кабалистических учений и разнообразных поверий. Принцип вызова Персон варьировался от игры к игре, и в последней (**Batsu**) оформился по наиболее удобной для игрока схеме. Каждая из карт Старших Арканов Таро представляет собой определенный класс Персон. В соответствии с характером персонажа варьируется его совместимость с различными классами Персон, равно как и ассортимент магических заклинаний, оказывающихся в распоряжении персонажа после объединения с Персоной. Персоны повышают свой уровень независимо от развития статистик персона-



гибели частный детектив, называющий себя Призывающим Демонов. Но вследствие непредвиденных обстоятельств, душа студента оказывается в теле детектива, и теперь уже ему предстоит сделать выбор между путем общения с родом демонов и спасением жизни своей девушки. За Demon Summoner увидела свет в 1996 году и **Megami Ibunroku: Persona**, первая ласточ-

кой, набирая очки опыта в процессе использования заклинаний. Модифицировалась из-за этого нового добавления и система «контактов» с демонами. Завербовать их уже не удастся, но вот заставить расщедриться на стопку карт, которые будут использованы для вызова новых Персон - вполне возможно. Игровая атмо-



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР САВЕЛОВСКИЙ Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!

- ✓ Самые низкие цены.
- ✓ На площади 8000 кв.м.
- ✓ У нас торгуют более 200 фирм
- ✓ Широчайший выбор техники

На 20% дешевле, чем в магазинах!

Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных
м. "Савеловская", Сущевский Вал, д.5.
(Из метро - направо по подземному переходу).



сфера же «персоновской» серии как нельзя более полно соответствует концепции мистического детектива, реализованного в форме RPG. В первой игре школьники расследуют сомнительные дела корпорации «Себек». Во вторых «Персонах» детективная интрига строится на загадочных убийствах, сопровождающихся слухами о том, что набрав на мобильном телефоне свой собственный номер, можно дозвониться до некоего Джокера, который охотно выполнит за вас грязную работу - убьет ненавистного вам человека. В заставках всех трех игр неизменно порхает желтая бабочка: символ реинкарнации и одновременно иллюстрация к изречению китайского философа о многогранности личности.

В соответствии с веяниями времени MegaTen отметилась на Game Boy Color (а затем и на PS one) в виде трех «покемоноподобных» игр-



Атмосфера же «персоновской» серии соответствует концепции мистического детектива, реализованного в форме RPG.

шек Devil Children, рассказывающих об одних и тех же событиях с точки зрения разных наборов персонажей: красная, черная и белая книги. Atlus анонсировала и выход Shin MegaTen Nine для Xbox (число «девять» в данном случае не порядковый номер игры, а отсылка к девяти атрибутам, на которых будет базироваться игровая система), и будущее издание Shin MegaTen 3 для PS2.

Из всего вышеперечисленного великолепия не знающие японского языка поклонники серии могут привыкнуться к первой Persona (издана



в США как Revelations: Persona), и Persona 2: Batsu (Eternal Punishment), локализованных, надо сказать, с весьма противоречивым результатом. С одной стороны, для многих геймеров это реальная возможность знакомства с неординарной ролевой серией, которую с одинаковым усердием ругают за несбалансированную систему боев и хвалят за убедительных и симпатичных персонажей. С другой стороны, Atlus так и не сподобилась

выпустить в Штатах Persona 2: Tsumi (Innocent Sin), ставшую бы приятным дополнением к уже изданному двум играм «персоновской» сюжетной линии, хотя на успешное прохождение Eternal Punishment ее отсутствие никак не влияет. Ну и, разумеется, не обошлось без пресловутой политкорректности, порой доходившей до абсурда. Практически всем основным персонажам первой Persona сменили имена с родных на американализированные, а одного срочно превратили из японца в негра, чтобы никому образом не оскорбить гордых сынов Черного Континента. Также в сети доступны фанские перевода 8- и 16-битных игр серии в качестве ROM-файлов для эмуляторов.

Но даже несмотря на языковые барьеры, сложности с выживанием персонажей в боевых условиях, когда утомительная «прокачка» становится не просто необходимостью, а стилем игры, Megami Tensei не может не привлекать как



Заслуживает отдельного внимания и вышедшая на Saturn в 1997 году Devil Summoner: Soul Hackers. Действие в ней разворачивается в недалеком будущем, когда все компьютеры объединят в одну грандиозную сеть. Главный герой, ничем не примечательный хакер, случайно натыкается на следы Призрачного общества, ворующего души людей, и ставит перед собой благородную задачу пресечь деятельность этого объединения. Для «контактов» с демонами он уже использует не программу и не обнаружившуюся после вызова Персоны способность общаться с монстрами, а ружье-компьютер.



своими нестандартными игровыми решениями вроде системы «контактов», впечатляющими дизайнами, так и оригинальным подходом к сюжету и разработке персонажей, отличающимся особенно глубоким психологизмом в двух последних «Персонах».

КАЗАКИ

Снова война



Новый адд-он к известной стратегии «Казаки» посвящен войнам 16-нач. 17 века, когда разрозненное феодальное ополчение превратилось в серьезную регулярную армию. В игре представлены нации, появившиеся на боевой и политической арене именно в это время, например, Швейцарская конфедерация, сыгравшая ключевую роль в процессе превращения ополчения в армию, главной фигурой которой был пехотинец. швейцарцами была также создана совершенная система снабжения и набора военных частей.

Венгерская армия также сделала большой скачок. Соединив в себе боевую тактику европейской и турецкой армии, Венгрия активно и достаточно успешно воевала.

Тактика легкой кавалерии и пехоты во многих европейских странах была заимствована от венгерской армии.

Помимо новых наций и технических усовершенствований, в «Казаки: Снова Война» добавлено около 100 новых миссий.

Также вы сможете найти несколько интересных новых кампаний и целиком погрузиться в эту уникальную эпоху.

- 100 новых одиночных миссий, 4 уровня сложности
- 2 новых нации: Швейцария и Венгрия
- Уникальная архитектура для каждой нации – более 20 новых зданий
- 4 новых Швейцарских юнита, 4 новых венгерских юнита
- Новый юнит: Бедуин - на верблюде (Турция и Алжир)
- Система онлайновых чемпионатов
- Возможность просмотра чемпионатов неограниченным количеством игроков в реальном времени
- Улучшенный искусственный интеллект

©2002 GSC Game World. ©2002 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-2790; www.cossacks.ru.



г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимири
ул. Каманина д.30/18
г. Вологодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
университет «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибиская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Ностальгия по спрайтам

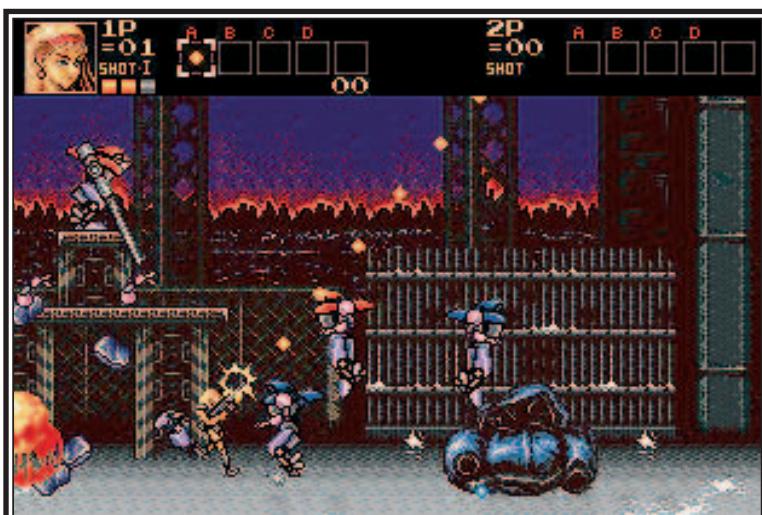
Wren

wren@gameland.ru

Зачем вообще рассказывать о старых играх для давно уже мертвых приставок? Еще несколько лет назад на этот вопрос можно было ответить, что Megadrive и SNES до сих пор актуальны, по крайней мере, в России и для не слишком обеспеченных геймеров. Но сейчас попытки опробовать кое-что из того, о чем мы расскажем в данном разделе потребуют не меньше затрат, чем покупка PS2! Разумеется, многие из вас вспомнят об эмуляторах, но на деле компьютер, необходимый для запуска нужной приставочной игрушки, всегда намного дороже ее родной системы. Поэтому главный стимул сидеть за Sonic 3 при наличии на полке диска с Sonic Adventure 2 - это актуальность самих игр даже спустя годы после релиза.

В чем же дело? Конечно, чисто технически спрайт с тремя кадрами анимации никак не сравнится с 10к-полигонными моделями. Но субъективно он может выглядеть намного лучше - здесь и зарыта собака. Точно так же двухмерный платформер зачастую субъективно играбельнее своего 3D-потомка, а герой 16-битной ролевушки в виде кучки пикселей приятнее, чем все девушки FF X вместе взятые. К тому же качество игр такого жанра, как JRPG определяется в первую очередь сюжетом и системой боя, а техническая возможность делать это хорошо появилась еще во времена 16-битных платформ - вопрос был лишь в желании и таланте. Наконец, действительно оригинальные проекты цепляются всегда и везде - достаточно вспомнить бессмертные Tetris и Bomberman.

Наверное, у кого-то сложилось впечатление, что я уговариваю всех срочно закупиться китайскими клонами «Денди». Как раз нет - дело в том, что игры для NES и более ранних систем сейчас интересны только из чувства любопытства, вряд ли кому-то всерьез захочется проходить первую Final Fantasy или Zen Intergalactic Ninja. Но вот в актуальности Phantasy Star 4 или Contra Hard Corps сомневаться не приходится - качество графики никакого не должно шокировать, а аналогов данным играм на современных консолях я пока не наблюдаю. Если же подняться на одно поколение выше, то тут можно найти еще больше симпатичные проекты. Например большинство из вас не успело ознакомиться с Sega Saturn, так что тем, кто не может никак пережить смерть Dreamcast, нет причин горевать - непройденные игры «сеговской школы» имеются в большом количестве, эмулятор уже почти доведен до ума, а диски при большом желании можно найти. Сетевые аукционы и кредитная карта всегда помогут!



Contra Hard Corps (MD)- уникальная аркада с нелинейным сюжетом.



Единственный российский
эмulationный портал. Читаем,
качаем.

Что делать, если игры (которые при бережном обращении не ломаются в принципе) есть, а вот приставку (жуткий раритет, за которым нужно охотиться годами) добыть не удалось? С теорией вы уже знакомы, так что приведу примеры конкретных эмуляторов. Скачать самые свежие версии всегда можно по адресу <http://www.romov.net/emu.php>, там есть и грамотные описания каждой программы на русском языке.

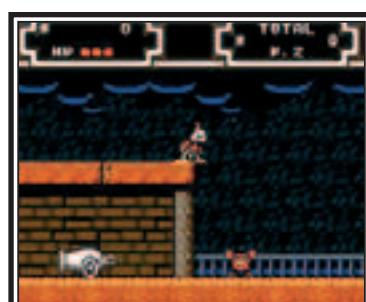
NES (Famicom),
Nintendo

Эмуляторы самой «народной» консоли появились одними из первых, да и системные требования минимальны. Проблема лишь в том, что ни один из них не поддерживает все игры, особенно это касается редких релизов. Решается проблема просто:

нужно обязательно иметь 2-3 эмулятора, которые умеют работать с большим количеством разных «мапперов» (обычно об этом пишется в Readme). Я рекомендую следующие: Jnes, RockNES и Nester.

Типичная игра:
Duck Tales 2

Выбор может показаться странным, если только не задумываться над тем, когда на рынке в последний раз появлялась хитовая диснеевская игра. А ведь когда-то любая из них лидировала



Без корабля-призрака платформеру не обойтись.



Comix Zone (MD) - симулятор комикса!

ла и по графике, и по оригинальности игрового процесса. Обязательные бонусы, секретные уровни, тонкая связь с оригинальными мультфильмами, не ограничивающаяся видеороликами... Где все это сейчас?

Master System / GameGear, Sega

По сути, MS - промежуточный вариант между NES и Mega Drive. Вы удивитесь, узнав, сколько хитов для MD было в несколько упрощенном виде выпущено и на 8-битке. Так как почти все игры делала сама Sega, то проблем с совместимостью у эмуляторов почти нет. Мне нравится DOS'овский *Massage*, под WinNT неплохо работает NeoSMS. Никаких принципиальных отличий у MS и GG (портативная система) нет.

Типичная игра: Sonic the Hedgehog

Былует мнение, что этот супер-ежик дебютировал на Mega Drive, позволяя системе обогнать SNES и т.п. Неправда! Sonic номер один на MD почти ничем не отличается от своих собратьев (4 штуки!) на SMS, лишь



Соник, которого вы не видели.

позже технические различия разделили две ветви серий. Кстати, опробовав на днях GG-версию, я лишь раз убедился в том, что *Sonic Advance* лучше разве что тем, что GBA удобнее держать в руках.

MegaDrive (Genesis) / Mega CD / 32X, Sega

Именно с **Mega Drive** началось масштабное увлечение эмуляцией, в свое время KGen обеспечивал отличную скорость и 99%-совместимость уже на P-133. Сейчас компьютеры уже не те, так что наиболее предпочтительный вариант - Gens с его поддержкой **SEGA CD**, технологией сглаживания спрайтов 2XSAI и возможностью играть вдвоем через Интернет. Игры для 32X запускает **retroDrive**.

Типичная игра: Vectorman

Одна из немногих игр, сочетающих в себе полноценные аркаду и платформер. Юмор не хуже, чем в *Earthworm Jim*, но тональне, а игро-



Анимация флагов гениальна!

вой процесс не менее разнообразен. А какая здесь графика! Трансформация в танк - это что-то!

SNES (Super Famicom), Nintendo

В настоящее время многочисленные глюки при эмуляции сошли на нет, рекомендуется скачать последние версии ZSNES и Snes9x и наслаждаться жизнью. Сетевые режимы, сглаживание спрайтов и поддержка джойстиков присутствуют.

Типичная игра: Chrono Trigger
Вершина JRPG-строения. Столп. Шедевр. Замечу, что игр чуть меньшего калибра на SNES - тьма тьму-



Блондинка в центре просто сногшибательна!

щая, взять хотя бы те же *Terranigma* или *Lufia*. Сам же CT рекомендуется для восстановления душевного равновесия - достаточно посмотреть первые десять минут.

NeoGeo, SNK

Единственная «ретро»-система, для которой до сих пор делают игры. Когда-то эмулятор **NeoRageX** определил свое время по скорости и совместимости, актуален он и сейчас. Также можно использовать **MAME**, поддерживающий множество аркадных систем, в том числе и NG. Завидно, что недавно в продаже появились легальные диски с ROM'ами и эмулятором NG для PC!

Типичная игра: Robo Army

Очередной красивейший beat'em up. Десять лет назад я сбежал с уроков, чтобы пройти-таки его до конца, но



Не бойтесь - у эмулятора есть кнопка «имитировать забрасывание жетона». :)

не хватило жетонов :) Конечно, *Final Fight* (уже на CPS2) намного известнее, но это не отменяет того, что на современных консолях аналогов обеим играм пока не существует.

Как видите, я опустил такие штуки, как **TG-16**, **Saturn**, **Nintendo64** и кое-что еще по мелочи. Но о 16-битке на **NEC** лучше рассказывать отдельно и подробно, **Saturn** пока еще предпочтительнее покупать живой, а **Nintendo 64** сложно назвать раритетом. В будущем при описании конкретных игр мы обязательно будем указывать, на чем и как их можно запустить. Кстати, если вас смущает приведенная здесь подборка - подумайте над тем, что типичная игра и не должна быть самой известной.

Navy SEALS



Жанр: FPS **Издатель:** ValuSoft **Разработчик:** Jarhead Games
Количество игроков: 1 **Интернет:** <http://valusoft.com/products/navyseals.html>
Требования к компьютеру: РП 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11760



На знакомство с Navy SEALS я выкинул из жизни порядка трех часов. На самом же деле вполне хватает и пяти минут, чтобы понять, какую халтуру представили на наш суд господа разработчики из Jarhead Games. Я честно пытался найти хоть что-нибудь позитивное в игре. Увы, так и не нашел.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Mаршрут из десяти невыразительных уровней соединяет самые горячие, по мнению создателей игры, точки. В роли представителя элитного военного подразделения придется навести порядок в Ираке,

Боснии, а также Северной Корее. Последняя вообще сильно смахивает на средневековый Китай.

По ходу миссий нас потчуют откровенно скучными заданиями: необходимо отыскать передатчик, найти и вызволить заключенного, а там, где разработчикам было уже лень выдумывать, надо попросту следовать к безымянной отметке на карте. С таким отношением к делу, поверьте, создавалась вся игра.

Знаете, как противники пытаются увернуться от беспощадного огня? Да они вообще никак не реагируют на атаки. Хотя порой все-таки делают один-единственный робкий шаг в сторону.

По части графики игра смотрится... никак она не смотрится. Убого. Как вам нравится лес, изображенный в виде коридора с текстурами деревьев на стенах?



По части графики игра смотрится... никак она не смотрится. Убого. Как вам нравится лес, изображенный в виде коридора с текстурами деревьев на стенах? Звуковое оформление страдает не меньше — почти все время стоит гробовая тишина, лишь

словом, пусть в **Navy SEALS** играют сами разработчики (если их так можно назвать), мы же потратим деньги на что-нибудь более привлекательное.

3 Чистейшей воды халтура. На готовом движке слепить подобную игру сможет каждый дворник. Стоит посмотреть только из любопытства.

СКЛЕНДР НЯЗЯРОВА

Halloween



Жанр: 3D-action **Издатель:** Jadeware **Разработчик:** Jadeware
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://halloween.jadeware.org/>
Требования к компьютеру: РП 400, 64 MB RAM, 450 MB HDD, 3D-ускоритель

master@gameland.ru

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11800

Вся наша жизнь состоит из праздников. День взятия Бастилии, День танкиста, День св. Павлана Исцелителя и множество других дней дают нам повод как следует повеселиться и в то же время избежать обвинений в чрезмерном злоупотреблении веселящими веществами. Среди этих праздников затесалось и такое безумное действие, как Хэллоуин — День всех святых. Несмотря на всю праздничность, этот день являет-

ся постоянным источником вдохновения для создателей фильмов ужасов, а теперь еще и для разработчиков компьютерных игр ана-

логичной направленности. Игра **Halloween** и в самом деле способна вызвать чувство панического ужаса практически у любого иг-

рока. К сожалению, лишь качеством своего исполнения.

Вообще, **Halloween** относится к «ужасным» 3D-боевикам точно так же, как и вокально-инструментальный ансамбль «Руки вверх!» — к тяжелой музыке. То, в каком стиле ВИА играет, сказать точно сложно, но слушать их музыку очень тяжело. Точно так же страшно играть в **Halloween**. К сожалению, порадовать человека, который до этого момента



Lost Island



Жанр: quest Издатель: ARI Data Разработчик: Riki Games

Количество игроков: 1

Интернет: <http://www.ari.de/Ari Games/178600.htm>

Требования к компьютеру: Р 100, 64 MB RAM



http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11742

Первым делом Тим подобрал в доме кочергу. «Конечно, она мне понадобится, иначе ее бы здесь просто не было», — с явной долей сарказма заметил он, тем самым задав общий тон своим приключениям. Хотя нет, вру. Все уже стало ясно, когда главный герой, совершив путешествие назад во времени, оказался на неизведанной территории... в костюме Адама. Как тот самый Терминатор.

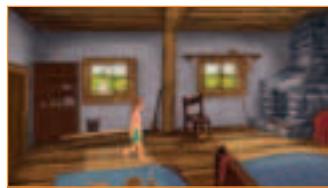


Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Вы еще не поняли, что представляет собой квест **Lost Island**? Тогда приведу еще один пример. Тим оказался за решеткой, но все имевшиеся в inventory предметы не помогли ему справиться с железной дверью. Разгадка пришла совсем неожиданно. Герой подошел вплотную к двери и снял с головы повязку. И, все, никаких проблем. Через пару секунд он сорвал с себя материю...



В Lost Island определенно стоит сыграть хотя бы из-за обилия шуток и приколов, на которые не поспались создатели.



и оказался уже на свободе. Копперфильд копит деньги на покупку секрета трюка, а на лице играющего заметна довольная улыбка.

В **Lost Island** определенно стоит сыграть хотя бы из-за обилия шуток и приколов, на которые не поспались создатели. И реплики главного героя, и диалоги с NPC, и анимация персонажей, да и сами по себе нестандартные загадки не раз поднимут вам настроение. Только не забудьте предупредить окружающих,

а то ведь с поселившимся на лице улыбкой запросто могут принять за сумасшедшего. И пусть вас не смущают выпирающие с экрана пиксели — в данном случае, как вы могли понять, это вполне оправданный стиль.

У меня игра вызвала чувство ностальгии. Сразу вспомнились классические квесты а la Monkey Island и те времена, когда игры в большинстве своем делались с душой.

6 Забавный мультишний квест, созданный в лучших традициях классических приключенческих игр. Ничего нового.

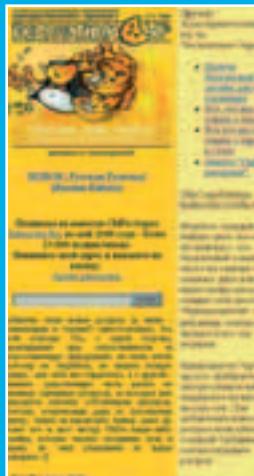
ONLINE

Игровой Интернет – переход на летнее время

Мы продолжаем мониторинг игрового Интернета.

Халава, сэр!

Обзоры сайтов, предлагающих бесплатные бонусы.



Перепись населения. Для сайта...

Лучшие счетчики для вашей интернет-страницы.

Видеогames в Сети

Новый подраздел — самые интересные ресурсы для тех, кто предпочитает видеогames.

КОДЫ ПИСЬМА

видел хотя бы одну компьютерную игру, созданную после 1989 года, в «праздничном» проекте не может практически ничего. Разве что опция Quit в главном меню. Графика, модели монстров и их поведение, дизайн уровней, примитивный сюжет (а точнее, его отсутствие), как и любой другой элемент игры способны довести до сердечного приступа самых бессердечных игроков.

Вообще, возникает впечатление, что **Halloween** создавался не для людей, а для их братьев меньших. А что? Согласитесь, гениальная идея — делать игры для домашних животных! Они будут выглядеть так же, как и настоящие, только гораздо проще, отвратительнее на вид и глупее. Да и стоить будут чуть дешевле. Уже вижу, как славно будут продаваться «кошачьи», «собачьи», «черепашьи», «золоторыбковые» и прочие компьютерные игры. Впрочем, одна из них уже продается. Это **Halloween**, ведь человек в нее играть не может.



ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ — ПЕРЕХОД НА ЛЕТНЕЕ ВРЕМЯ

На дворе — сонное царство отпусков и спада деловой активности. В Сети — все наоборот. У отпускников и каникулярийщиков теперь полно времени для игр, домашних страничек и оригинальных проектов...

Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

Самые оригинальные проекты — это, конечно же, те, что приходят к нам в рамках второго Конкурса Любительских Игр. И, думается, этим летом мы получим их еще немало. Но разговор о Конкурсе у нас запланирован на следующий номер, а сегодня — важные события игрового Рунета.

Мониторинг игровых серверов

В апреле мы предсказывали, что **Unreal Tournament** (количество серверов которого вот уже третий месяц не растет и не уменьшается) вскоре сравняется по сетевому весу с **Quake III: Arena**. И действительно, в июне эти две игры разделяло всего около 230 серверов, то есть преимущество в пользу **Q3A** составило... 6%.

Напомним, что наша статистика учитывает «стабильные» игровые сервера, день за днем присутствующие в Сети.

Дела у игры **Return to Castle Wolfenstein** идут ни шатко ни валко. Ее поддерж-

кает 1200 серверов, что, как представляется, ясно свидетельствует об истинных успехах большинства производителей.

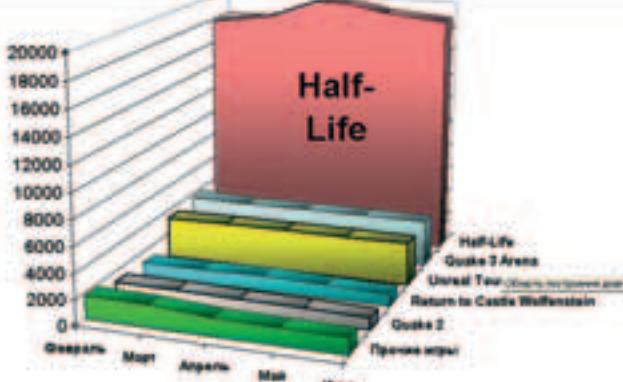
Итак, первое место с громадным (шестикратным!) отрывом за **Half-Life** и конкретно за **CS**. Ноздря в ноздрю, сохранив позиции, идут **Q3A** и **UT**. С трехкратным отставанием от них тихо загибаются на четвертом и пятом местах **RtCW** и **Q2**.

Картина — привычная, а полгода уже позади. И вот, господа и дамы, занятный вопрос — сможет ли кто-то или что-то за оставшиеся месяцы до конца 2002 года переключить любовь геймеров с **CS** на какую-то новую забаву? Или **CS** будет также уверенно чувствовать себя и в 2003 году? И все лишь потому, что этот мод делали сами игроки, а не профессиональные разработчики?..

В Рунете начинают зарабатывать.

На Ultima Online...

Вот парадокс — эмуляторы официальных серверов **Ultima Online** создавались для того, чтобы желающие могли бесплатно наслаждаться этой хоть и старой, но все еще популярной игрой. Какое-то время



ка плавает в районе 1000 серверов, иногда опускаясь ниже этой довольно-таки скромной цифры. Потихоньку умирает **Quake 2** — за пять месяцев наблюдений его сетевой потенциал сократился почти на 20%.

Кто же лидер?

Все тот же **Counter-Strike** — его разновидности (включая **CS: Friendly Fire On** и т.п.) обеспечили 94% успеха бренду **Half-Life**. В итоге за этим суперхитом числится около 19,000 игровых серверов или более 65% всех игровых ресурсов Интернета по классу продуктов с клиент-серверной организацией мультигеймера...

На долю «Прочих игр» (это несколько десятков названий) остается немногим бо-

лая оно и было — все новые бесплатные сервера (шарды) **УО** открывались за рубежом и в Рунете. Соответственно, пустили официальные сервера **OSI**, где игровой месяц стоил около \$10. Теперь на наших глазах история делает еще один виток — некоторые отечественные шарды **УО** открывают «платные отделения». Давайте попробуем понять, хорошо это или плохо? С точки зрения рядового онлайн-геймера, а не владельца авторских прав, конечно же...

Из платных серверов **УО** в Рунете наиболее примечательны ветеран **Oskom II** и быстро мужащий **Aby\$\$**. В идеале хороший шард **УО**, во-первых, должен обязательно ограничивать развитие героя прямым запретом или с помощью клас-

сов, сдерживающих развитие каких-либо умений. От этого на шарде расцветает командная игра — и это второе условие. В-третьих, невозможность колдовать с оружием — чтобы не было такого, что и магией, и руками, и оружием. В-четвертых, хороший коннект и редкие сбои сервера. В-пятых, наличие народа — чтобы не было скучно. Ну, и в-шестых, — постоянная забота **GM'ов** (**Game Masters**) о сервере — частые обновления, помощь игрокам и т.д. Исходя из этих требований, мы и будем оценивать **Oskom II** (<http://ultima.com.ru>) и **The Aby\$\$** (<http://www.uoserver.ru>).

Оба шарда выросли из бесплатных проектов **CSD Oskom** и **The Abyss**, которые до сих пор остаются доступными. Программное обеспечение у них тоже схожее **Oskom II** — это **SPHEREserver V.54v**, а **The Abyss** — **SPHEREserver V.51a**. Ежемесячная игра (через **Webmoney**) на **Oskom II** дешевле — 100 рублей, тогда как на **The Abyss** придется выложить 150 рублей. При этом канал на **Oskom II** заявлен куда более мощный — 100 Mb, и действительно — проблем с лагом меньше (хотя на форуме проскальзывают жалобы). **The Abyss** имеет лишь 10 Mb, но сервер напрямую связан с площадкой внутрироссийского обмена трафиком **M9**, что существенно уменьшает лаг, да и стоит не у провайдера, а в интернет-центре **Cafemax** (<http://www.cafemax.ru>). Это удобно — можно прийти в кафе и поиграть с нулевым лагом!

игроков «в реале». По популярности лидирует более «старый» (159 дней) **Oskom II** — на нем регулярно «живет» около 120-140 геймеров. **The Abyss** и моложе (40 дней) и менее заселен — 40-60 игроков одновременно. Однако у него есть свои преимущества: выловлено и исправлено большинство багов эмулятора, воспроизведены самые лучшие «фишки» с официальных серверов **OSI** (**Young system**, **Chaos-Order**, магическая одежда и т.п.).



Какие же плюсы получает игрок на платных шардах **УО**? Во-первых, это возможность что-то потребовать с администрации сервера, добиться быстрого отклика, решения проблем (например, у **The Abyss** работает такая удобная вещь, как **ICQ** консультант). На бесплатном сервере это зачастую совсем не просто. Во-вторых, игра на платном шарде протекает более организованно, новички чувствуют заботу **GM'ов**. Крайне редки падения сервера с откатом базы данных персонажей и другие болезненные неприятности.

В общем — сплошные приятности за небольшие деньги. Но вот насколько законно их с нас собирают, и что об этом думают **OSI** — вопрос открытый и, надо полагать, болезненный для администрации платных шардов.

На GameLand объявлена охота!

Да, это так — враги готовы стереть всех имеющих отношение к **GameLand**'у в пошош! И это не преувеличение. Каждый, кто встанет под знамя **GameLand**'а может умереть — сегодня, завтра или через неделю. Более того, за голову руководителя гильдии **GameLand**'а объявлена особая награда — три магических камня с зачинациями...

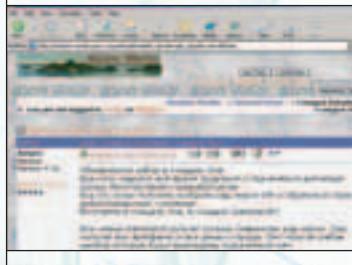
Впрочем, на любой из этих шардов можно попасть из интернет-кафе, клуба или прямо из дома. При этом для подключения на **Oskom II** требуется версия клиента **UO** 2.0.3, а на **The Abyss** — более старая (и распространенная среди пиратов) версия 1.26.4.

Ограничений по скиллам на обоих шардах нет. На **Oskom II** введено лишь ограничение на статьи — до 360, каст с оружием разрешен. Впрочем, такое незначительное ограничение мало способствует командным действиям. По мнению многих посетителей **Oskom**'ов «когда собирается куча «танков» — никакого коллективизма — сплошная мясорубка». Об этой же особенности геймплея, но в более обтекаемой форме, сообщают о своем шарде и **GM**'ы конкурента: «**The Abyss** не является в полной мере RPG-сервером...».

Общественная жизнь на обоих шардах весьма активна — регулярно проводятся рейтинговые турниры, кориды, банкеты, другие мероприятия, случаются встречи

Впрочем, ни Д. Агарунову, ни Ю. Поморцеву лично опасаться не стоит. Ведь все бурные события (сражения, убийства, захватение чужим имуществом и т.п.) будут происходить исключительно в онлайновом мире бесплатной **RPG Shadow Worlds** (<http://shadow-worlds.igray.ru>), где группа из лучших бета-тестеров игры при поддержке разработчиков и нашего издания организовала одноименную со «Страной Игр» гильдию. И открыла в нее набор!

Во главе предприятия – **ArsKilLord** (arseny@nptus.ru), игрок, награжденный именным копьем за активную помощь разработчикам. Он же отвечает за набор новых членов в гильдию. Так что если хотите проявить себя в **GameLand Guild**, скорее пишите Арсению. Разработчики обещают регулярно «подсыпывать» членам гильдии **GameLand** всякие полезные артефакты, бонусы и т.п., а всем прочим игрокам и гильдиям **Shadow Worlds** будет предложено наведаться на нашу территорию и отнять (купить, выменять, вы-



просить...) у нас эти полезные штуки. Также обещано обзаведение собственным замком, а со временем, быть может, разработчики расщедятся на город и кладбище (увы-увы)...

То, что жизнь в нашей гильдии медом не покажется, можно не сомневаться! Вот последние новости: клан **Warriors of Freedom** официально объявил войну **GameLand Guild**. С другой стороны мы не одиночка – за **GameLand Guild** уже вступилась гильдия **DOC** (Драконы Хаоса), главой которой пока еще формально остается **ArsKilLord**...

А хитрованы-разработчики сделали свой ход – награда за голову нашего вохда увеличена. Теперь это пять магических камней с заряженными заклинаниями на выбор!..

...А ты записался добровольцем?

ХАЛЯВА, СЭР!

Любой пользователь Интернета рано или поздно становится жертвой сетевой халавы. Вот и я месяца три назад наткнулся, как показалось, на занятную вещь. На <http://www.e-referat.ru> высокочило окошко с фразой типа: «Вся халава Интернета — здесь!». Уж чем это меня зацепило — не помню, но решил посмотреть. И, правда, полно ссылок на странички, где можно получить бесплатные вещи, бонусы, деньги...

Станислав «Orion» Полозюк

orion@gameland.ru

Сетевая халава – это как корь, болеешь один раз, а иммунитет вырабатывается на всю жизнь. Кстати, переболеть этой зазой лучше в детстве – в самом начале сетевой жизни. А потом уже жить спокойно, не реагируя на провокации.

По заданию редакции эта заметка готовилась месяца три. Собственно на написание ушло всего несколько дней, а оставшееся время потребовалось на проверку «доступности» разнообразных подарков и бесплатных предложений. Окончательный диагноз – все очень плохо, но сначала пара слов о том, как можно (теоретически...) получить халавянные вещи и деньги.

Как правило, все «благодетели» действуют по одной схеме: зашел на страничку, заполнил анкету, дождался письма на **e-mail**, пошел по указанной в нем ссылке

Как люди, платящие деньги за кликание по баннерам, заполнение анкет и т.д., зарабывают себе на жизнь? Да очень просто! На рекламе. При открывании их сайтов сразу выскакивает десяток «левых» страничек, хозяева которых и отстегивают за рекламу.

Правда система, похоже, отгажена в одном направлении: все деньги идут нашему спонсору,

а до нас, клиентов, она, как правило, не доходит.

Печально...

(это приходится делать в 85% случаев). Основная сложность для нашего народа в том, что заполнять анкету нужно латинскими буквами. Но с этим быстро осваивается. Например, адрес можно писать так: **Russia, Moscow, ul. Snegay, 12**. Страну и город поймут зарубежные братя, а на нашей почте разберутся, куда точно доставить конверт с чеком. В поле анкеты «Кому» укажите себя, к примеру, **Vasya Ivanov**. А **Zip code** – это по-русски индекс. Так же уверенно действуйте в остальных пунктах анкеты, кроме номеров кредиток. Тут лучше не шалить...

Большинство ссылок на халаву (отечественную и зарубежную) можно отыскать в Рунете. На хорошем сайте всегда указывается и последовательность операций для получения желанного куша.

Примерно на половине халавянных страничек для заполнения анкет нужно иметь **e-mail**, оканчивающийся на **.com** или **.net**. Ради бога, не пишите свой основной **e-mail** – это чревато потоками спама! Для экспериментов я зарегистрировал новую почту на <http://www.themail.com>. С тех пор сплю спокойно: ни денег, ни вещей, только счет за Интернет и переполненный рекламным хламом почтовый ящик...

Похожай, теперь пора приступить к обзору самих сайтов. Начнем со страничек, заслуживающих доверия. С их помощью я иногда получал глянцевые каталоги и красивые рекламные листовки.

Топ-Халава

Интернет: <http://top-halava.ru>

Оценка: 2

Топ-Халава, пожалуй, настоящий рекорд-

ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

лучшие фильмы студии

PARAMOUNT

в формате **VIDEO-CD**



СМОТРИТЕ В ИЮНЕ



СМОТРИТЕ В ИЮНЕ
Для наиболее качественного и удобного просмотра
VideoCD дисков мы рекомендуем использовать
аппаратные средства:

ЗВУК на дисках записан в формате Dolby Surround
VCD и DVD плееры
компьютеры (с видеокартой и аппаратным декодером MPEG)
VCD адаптеры (для игровых приставок Sony PS, Sony PS2, Dreamcast и др.)

ПРЕМЬЕР
МУЛЬТИМЕДИА

ВСЕ ПРАВА

на Video-CD принадлежат ЗАО "ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА"
тел./факс: (095) 937-2700

эксклюзивный дистрибутор: ООО "ПРЕМЬЕР ДИСТРИБУЦИЯ"
многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, (095) 737-7255

мен Рунета, тут есть более 80 ссылок на «халю»). Я был бы рад, если бы хоть одна из них указывала на место, где можно реально (ну хотя бы процентов на 50...) получить желаемое. Увы, проверка показала – таких адресов нет...

При этом ведущий «проекта» (в плохом смысле слова) не поскупился на выражения типа: «**ОФИГЕТЬ – ПОЛУЧИЛ КРУТЕЙШИЙ КОМП!**» Видно ему не рассказывали, что врать нехорошо! Тем не менее, все ссылки на Топ-Халяве имеют примерно такое же громкое «описание». Печально...

Бесплатные вещи и халява

Интернет: <http://www.freebies.ru/>

Оценка: 2,1

Хочу привести небольшую цитату с этого ресурса: «Многие из Вас думают, что бесплатные вещи и халява в Интернете не существуют. Бесплатные вещи и халява в Интернете есть!.. Так что дерзайте – скоро, возможно, и Вы получите долгожданные бесплатные вещи и халяву, как многие из тех, кто посещает этот сайт регулярно».

Сразу чувствуется, что с рейтингом тут беда, раз такими способами завлекают простаков. В остальном на ресурсе порядок действий стандартный: щелкаешь по ссылке (какое нужного окна открывается десяток «левых») заполняешь анкету, ждешь письма на e-mail, идешь по ука-



занному в нем адресу. На открывшейся страничке читаешь надпись: «Ваш мобильник (или другая заказанная вещь) в пути к хозяину. Прибудет через неделю, встречайте хлебом/солью». И жди этот мобильник (или «др. вещь») до конца Китайской Стены... Хозяина своего, видать,

телефон перепутал или просто забудется – причина неясна. И так со всем, что захотелось получить на халю, деньги и бонусы – не исключение...

Бесплатности из Интернета

Интернет: <http://www.2x2.by.ru/>

Оценка: 2,2

В общем, и целом – аналогичный двум предыдущим сайт. Только вот халявных ссылок поменьше. Да и описаниедается более подробное (что написать и где, зачем и для чего и т.д.). Ждать халю придается долго и нудно. Вероятность получения – почти нулевая.

Резюме: <http://www.2x2.by.ru> – еще один ресурс, на который не стоит тратить драгоценное время. Разве что полезно почитать кое-какие комментарии о заполнении анкет, адресов, номеров кредиток и т.п.

Бесплатный сыр

Интернет: <http://www.fox.tt.ee/cheese/>

Оценка: 4

«**Бесплатный сыр**» – единственный сайт, где красноречивые «завлекалки» остались на потом. Здесь подробно разъясняется вся последовательность операций для получения денег или другой халю. Как и в аналогичных ресурсах, не обошлось без ссылок на мобильники и всякую чушь типа карамели и макарон.

В одном из разделов «Бесплатного сыра» есть ссылки на спонсоров, платящих деньги за кликанье по баннерам, чтение писем и т.д. Вот душераздирающая цитата: «В данном разделе размещены описания спонсоров, от которых хотят быть раз автором этих строк были получены чеки». Как вам? Лицо меня эти строки зацепили за живое, пришлось проверить, правду ли говорит человек, который не поленился создать целый сайт...

Проверил и разочаровался, или наоборот успокоился, не помню. Гомини лишь, что денег я не дождался, а только и успевал получать спам. Пришло воспользовать-

ся **Sam Spade** (подробный обзор этой крайне полезной утилиты, я надеюсь, вы прочитали в прошлом выпуске «Онлайна»). Месть Sam'a была быстрая, но болезненная. Спама больше нет. Но сколько хлюпот!..

С получением чеков с помощью «Бесплатного сыра» вышла такая же история. А вот подзаработать на заполнении анкет я не решился. И до сих пор говорю сердечное спасибо тому, кто написал на сайте: «В анкетах, где нужно ввести номер кредитной карточки, ни в коем случае не пользуйтесь генератором номеров, т.к. это грозит лишением свободы...». Судьбу решил не испытывать, все-таки еще обзор додыбывать, и на этом сказал «Бесплатному сыру» – спасибо, больше не надо. До встречи в другой жизни!

С «Бесплатного сыра» для чистоты эксперимента я явно перебрался за бугор на сверхпопулярную **Spedia** (<http://www.spedia.net>). Попытать счастья. Тут тоже платят за кликанье по баннерам и чтение писем. Еще на «Бесплатном сыре» я узнал, что при заполнении анкеты лучше указывать увлечение ближе к интернет-бизнесу (что это такое, до сих пор до конца не понял). Тогда будет приходить больше рекламных писем, за которые деньги и начисляют. После первого же письма мне стало ясно, что «рекламные письма» по-ихнему, это по-нашему «спам», мусор никак не связанный с деньгами. Заграбили они мне e-mail во второй раз (благо бесплатный...). С этого момента хотел я завязать с халявными заработками и приступить к написанию отчета, но...

...может это я такой тупой, и все неправильно делаю? Попросил всех друзей заполнить по парочке анкет для получения халявных мобильников. Они меня успокоили, мол, давно уж заполнили, и сами ждут, не дождутся. Что ж, одного человека можно посчитать недалеким, но пятерых – стоит задуматься...

Если же вы все-таки еще надеетесь на по-

настоящий Халявищик использует программу Gator! Эта утилита, которую вам неминуемо предложат установить, запоминает логины, пароли и другую информацию.

При повторном заполнении все формы заполняются одним щелчком. Кроме того, у вас за время работы скопилось немало паролей и другой конфиденциальной информации. Порой начинаешь путать, какой пароль, к какому ресурсу.

Gator поможет справиться с этой проблемой. Все пароли и другую информацию она хранит в своей, удобно структурированной базе данных. Скачать это «чудо» можно отсюда: <http://www.gator.com/ads.html>. Пользуйтесь и не забывайте, что программы-чистильщики относят Gator к категории Spyware — утилитам, втихую отсылающим информацию с компьютеров пользователей разработчикам!

лучение халавы, мой вам совет: не гонитесь за большими призами (как, например, с заполнением анкет или кликаньем по баннерам), где обещают за час более \$30. Помните: те, кто делают такие предложения, тоже не дураки, и цель их отнюдь не в том, чтобы заплатить всем желающим за почтовые адреса. Как правило, такие выгодные предложения оказываются надувательством. Но если уж взялись за платное чтение писем, в обязательном порядке зарегистрируйте где-нибудь специальный e-mail. И если его завалит спам, ящик можно будет выкинуть без сожаления.

Эпилог

Не знаю как кому, а мне халява за три месяца приелась порядком. Всегда лучше заработать честным трудом. Ну а тем (есть такие, поверьте...), которые думают, что «на халаву и уксус сладкий» отвечу: «и бесплатный сыр – только в мышеловке!»

ПЕРЕПИСЬ НАСЕЛЕНИЯ. ДЛЯ САЙТА...

Завести страничку в Интернете – проще простого. Раскрутить ее – вот это действительно задача! Чтобы не гадать, как продвигается дело, а знать наверняка, надо установить на сайте какой-нибудь счетчик посещений...

МИХАНИК
ripper@dialup.ptt.ru

Вариантов счетчиков предлагается так много, что выбрать наиболее подходящий непросто. Особенно новичку. Начинающий «сайтостроитель» чаще всего делает выбор спонтанно, ориентируясь

на привлекательный значок, громкую рекламу или еще какой-то второстепенный атрибут. Наверное, это не лучший путь. Ориентироваться следует, прежде всего, на свои потребности и достоверность получаемой владельцем ресурса информации. Установка хорошего счетчика поможет оценить источники посещений, поведение пользователей на сайте. А хорошие показатели и высокое положение в рейтинге привлекут дополнительную аудиторию на сайт.

В общем случае счетчик (или связанный с ним рейтинг – **TOP**) – это система (программа) ранжирования конкретных ресурсов (узлов, страниц) по посещаемости. Однако это не все функции. Например, счетчик **Spylog** может быть предназначен и для учета посещаемости как таковой,

и для предоставления потенциальным рекламодателям информации о посетителях сайта. Счетчик Рамблера может быть применен для успешной «прописки» (т.е. появления в первой пятерке) по конкретным запросам в поиске по Интернету. Для сайтов специфической тематики, могут быть полезны другие счетчики и рейтинги Интернета.

Для бесконфликтного использования счетчиков обязательно выполнение официальных правил, опубликованных в соответствующих разделах материнских сайтов. Невыполнение правил может иметь самые печальные последствия, вплоть до исключения из индекса или рейтинга.

Программно счетчик обычно реализуется в виде так называемого **CGI-скрип-**

та, исполняется на головном web-сервере рейтинговой системы, пересылая человеку, рассматривающему вашу страничку, изображение счетчика (обычно в формате **GIF**).

Алгоритм работы веб-счетчика чаще всего достаточно прост: при инсталляции (первоначальной установке) на веб-сервере, где работает **CGI-программа**, создается аккумулятор, хранящий число посещений данной страницы. При каждом новом обращении к странице со счетчиком браузер посетителя запрашивает картинку с показателем счетчика, а **CGI-программа** увеличивает значение аккумулятора на единицу. И если посетитель страницы видит на картинке с изображением счетчика число 1013, он с достаточной степенью достоверности может знать, что данная страница была открыта 1013 раз (с момента установки счетчика). Говоря проще, если пользователь зайдет на страницу – первое посещение будет засчитано счетчиком, однако если он нажмет кнопку «Обновить» своего браузера, счетчик не по-

какет изменения. Это сделано в целях повышения достоверности информации, приносимой владельцу узла.

Надо сказать, что в Сети постоянно существуют и решаются проблемы, связанные с достоверностью работы тех или иных подсчитывающих веб-сервисов (счетчиков, рейтингов и др.). Понятно, что у владельцев веб-страниц зачастую возникает желание увеличить реальные показатели для поднятия рейтингового уровня своих детищ. Большинство рейтинговых систем Интернета не допускают таких накруток (то есть для накруток в них необходимо применять достаточно сложные методы – прим. ред.), поскольку основной смысл счетчиков и рейтингов заключен в максимально возможной достоверности.

В Рунете существует очень большое количество компаний, предоставляющих услуги по ранжированию, как платно, так и бесплатно. Поскольку место в журнале ограничено, остановимся на наиболее популярных и простых.

Counter

<http://counter.co.kz>

Содержит в своей базе данных около 780 цифровых стилей счетчиков, при этом не требует от пользователя никакой регистрации. При разработке этого веб-счетчика были переработаны исходные тексты популярного в прошлом **VersaCounter**, разработанного **Michael Chavel** в 1998 году, а предлагаемый комплект стилей цифр был выработан из несравненной коллекции, которую собирает **Kevin Athey** на сервере **Digit Mania** (<http://www.digit-mania.holowww.com>).

Стол также упомянуть об одной особенности счетчиков **Counter** – они не позволяют делать накрутку веб-страниц. С другой стороны **Counter** – это не рейтинговая система, и при его создании борьба с накрутчиками не была главной целью. Но создатели предлагают реальный веб-счетчик посещений страниц, а не просто картинку с цифрами, и поэтому **Counter** игнорирует последовательные (в пределах 20 минут) посещения одной и той же страницы с одного и того же хоста.

Обобщая полученную информацию о счетчиках системы **Counter**, их можно назвать очень простыми в установке, весьма достоверными, не требующими особых навыков программирования. Рекомендуются для рядовых пользователей Интернета, так как показывают только общее количество посещений (без хостов и рейтингов).

Рамблер

<http://top100.rambler.ru/top100/>

Это, конечно, старейший и крупнейший российский бесплатный счетчик, который показывает подробную статистику за два дня, график посещения за многие месяцы, указывает домены 20 посетителей для каждого дня. Он предназначен только для русскоязычных ресурсов или сайтов, как-то связанных с Россией.

Пользователю дозволяются кое-какие вольности – он может сделать счетчик

без цифр, может стартовать сразу с 10.000, 30.000 посещений, если ему так нравится (все – на его совести).

Статистика доступна всем, но можно и запретить ее показ...

Пинг

<http://www.topping.od.ua>

Справилько недавно появившийся украинский аналог **Рамблера**. Предназначен только для украинских сайтов.

Для Рунета хорош тем, что можно привязать свой счетчик к определенному региону Украины и участвовать не только в общем рейтинге, но и в рейтинге среди отдельных городов. Дает очень подробную статистику и домены всех посетителей.

Внимание: размещать его можно только на одной странице!

Очень хороший счетчик. Советую всем украинцам.

SpyLog

<http://www.spylog.ru>

Эта система давным-давно прижилась на просторах Рунета. Счетчик является исконно российским, с приличным авторитетом, обладающим довольно неплохой статистикой.

На пиктограмме счетчика показывается общее количество посещений, количество посещений в месяц и в день.

FreeWebsiteHosting

<http://www.freewebsitehosting.com>

Счетчик простой, небольшой и действительно быстрый. Правда, статистики немного.

Опций тоже не с избытком – предлагаются несколько вариантов счетчиков, с разной цветовой гаммой.

Webtracker

<http://www.fxweb.com>

Неплохой компактный счетчик зарубежного производства, со статистикой и цифровым отображением. Как говорится – на любителя, хотя мне, честно говоря, он не приглянулся невнятным внешним видом.

МАРК-ИТТ

<http://counter.mark-itt.ru>

Считает только уникальные хосты. Довольно невзрачный счетчик, однако позволяющий получить информацию о посещениях (за сутки и неделю) и о рейтинге. Сам счетчик – в какой-то мере микрореклама создателей, и это можно счесть минусом проекта... Также требуется регистрация в системе.

Увидеть работу счетчиков в Интернете можно по вышеописанным адресам, а заодно побывать и на других сайтах Рунета. Благо на большинстве из них установлены счетчики посещений, и нетрудно сделать вывод об относительной популярности разных рейтинговых систем. В качестве последнего совета – личные предпочтения. По информативности мне наиболее подошли **Рамблер** и **SpyLog**. Они и стоят на моей страничке...

Второй номер
в продаже
с 25 июня

ПЕРВЫЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Star Wars GALAXIES

НАЙДИ СВОЮ ВСЕЛЕННУЮ

COVER STORY

Подробный рассказ о STAR WARS GALAXIES – самой масштабной онлайновой игре всех времен и народов.

SPECIAL

Эксклюзивный материал о полномасштабной Action-Вселенной от разработчиков EverQuest.

PREVIEW

Freelancer - Космические симуляторы перестают быть симуляторами? Shadowbane - Что ждет онлайновые игры? Tomb Raider: The Angel of Darkness - Возрожденная из пепла Лара Крофт стала еще сексуальнее, и компания Eidos клянется, что на этот раз все останутся доволны.

ОБЗОРЫ

Jedi Knight II и Freedom Force – два потенциальных претендента на звание Игры Года по версии CGW. Warlords Battlecry II. Феи и демоны в сборе – пора начинать.

TECH

Мы выбираем записывающий дисковод CD-ROM и подключаем к своему компьютеру дисковый массив.

GAMER'S EDGE

Creature Isle Expansion Pack - Официальный стратегический гайд от Prima Games Sid Meier's SimGolf - Инструкция, как удержать любителей гольфа на своей площадке Day of Defeat 2.0 - Как достичь мастерства в онлайновых битвах.

А также новости, слухи, аналитика.

ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

До сих пор «околоприставочные» интернет-ресурсы освещались в журнале разве что случайно. Хотя доступ в Интернет и осуществляется в основном с PC, информационных проектов, посвященных исключительно консолям, во всемирной паутине более чем достаточно. Как правило, все крупные игровые порталы построены по схеме, где PC уделяется ровно столько места, сколько и любой другой «живой» игровой системе или их семейству. Интересных же фанатских сайтов — тучи, только что приставочки не сочиняют для любимых игр карты и моды — вместо этого они рисуют фанарт и пишут фанфики. Но об этом вам как-нибудь в другой раз расскажет А. Купер, а мне пора переходить к делу.

Wren

wren@gameland.ru

С чего начать?

Есть Три Главных Сайта, которые должен знать любитель видеоигр: IGN (<http://games.ign.com>), GameSpot (<http://www.gamespot.com> или лучше <http://www.videogames.com>) и Game FAQs (<http://www.gamefaqs.com>) — как минимум информацию

Самое забавное, что это и есть правильный ответ, ведь если там нет полного прохождения (а чаще всего их 5-10 разных), его нет нигде, даже в платном разделе IGN. Но сайт давно уже перестал восприниматься просто как архив прохождений, ведь туда выкладывается вся интересная информация, собираемая энтузиастами. Так что если ни один из интернет-журналов типа IGN не содержит материалов об интересующей вас игре, загляните на <http://www.gamefaqs.com> — как минимум информацию

всех возможных способов прохождения. Бесценная вещь!

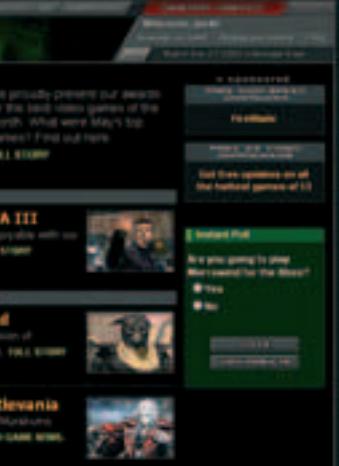
Где осесть?

Опыт подсказывает, что геймеры редко ограничиваются монстрами вроде IGN и GameSpot, да и не могут два проекта осветить все события. Сайты «второго эшелона» зачастую выдают информацию не менее качественную, отсекая



при этом много ненужного. Под последним часто понимается информация о неяпонских играх.

Наиболее известным проектом такого рода был сайт Gaming Intelligence Agency (<http://www.thegia.com>), обозреватели которого рассказывали лишь о тех играх, которые были им лично интересны, а популярность сайта наглядно демонстрировала наличие множества геймеров со схожими вкусами.



Основная ценность первых двух — наличие собственных ресурсов для получения эксклюзивной информации. Если большая часть конкурентов в лучшем случае берет интервью по почте (а то и вовсе пользуется открытыми источниками), журналисты IGN и GameSpot общаются с представителями игровой индустрии сугубо эксклюзивно и, естественно, независимо друг от друга. Посещение оба проекта, в результате почти полностью удовлетворяя информационный голод. Недостаток лишь в том, что это американские сайты и информация из Японии до них не всегда добирается вовремя, если добирается вообще. Учитите также, что оба проекта обзавелись платными разделами (IGN Insider, GameSpot Complete), так что для получения самой полной и свежей информации придется снять небольшую денежку (около \$20 за год; VISA, полученная в Сбербанке, работает, проверяли — прим. ред.) с кредитной карточки. Оно того стоит.

Что касается GameFAQs, это название уже успело всем надоесть. Ведь на половину вопросов «как пройти такое-то место в такой-то игре» на форумах в качестве ответа дают соответствующую ссылку!



о жанре и разработчике с издателем вы получите. А что делать, если хочется пройти Sakura Taisen 3? Просто выкачиваете «полный перевод в десяти частях», распечатываете и спокойно играете, консультируясь с бумажкой. Уточню: это не инструкция вроде «выбирайте пункт 1, а потом идите в комнату C», это полный перевод всего текста с учетом

К сожалению, слово «был» — не оговорка, но у GIA есть и наследник — GameForms (<http://www.gameforms.com>), чья тематика несколько шире, а стиль изложения и предпочтения авторов те же. Не зря же одной из первых статей здесь стало интервью Виктора Айрленда (Victor Ireland), руководителя Working Designs!

Другой популярный (большей частью как новостной ресурс) проект — XenGamers (<http://www.xengamers.com>), который заменил моих любимцев — CoreMagazine и сайты сети Cloudchaser Media. Авторы стараются соблюсти баланс между японскими (т.е. собственно японскими) новостями и теми, что пришли из США и Европы, выкладывая много интересных видеороликов на свой собственный сервер, не пытаясь как-то ограничить к нему доступ. Но раздел статей пока страдает.

Наконец, сеть GamerWeb (<http://www.sonyweb.com>, <http://www.segaweb.com> и др.) — есть типичный образчик подражателя IGN: ориентированные на западный рынок новости, разделение на субсайты для каждой платформы и платный раздел. Но хоть по количеству материалов догнать IGN не получается, новости здесь зачастую намного подробнее и интереснее. Заплатив же денежку, можно получить доступ ко множеству интересных файлов: например, именно здесь впервые выложили видеоролик, демонстрирующий версию Shenmue для Saturn.

Имидж — ничто!

Как ни странно, очень часто важная информация может быть получена совсем даже не на сайтах, где работают десятки и сотни опытных авторов. Во-первых, строго тематические проекты (вроде <http://www.rpgamer.com>) могут отследить нужную новость раньше других. Во-вторых, в ситуации, когда новости нужно переводить, на высоте оказываются проекты, чьи работники живут в соответствующих странах. Подумайте сами: если российская фирма в интервью для российского печатного журнала обмолвится о новом проекте, то как и когда эта информация всплынет на английских сайтах? Год раздо раньше она появится на английской версии домашней страницы какого-нибудь Васи Петрова!

О домашних страничках я заговорил не просто так. Дело в том, что проект Magic Box (<http://www.geocities.com/cthang.geo>) упорно не хочет обзаводиться нормальными адресами. Десяток зеркал на бесплатных сайтах да халевные домены второго уровня, открывавшие их во фреймах — все это глубоко несолидно, вот только на Magic Box не стесняются ссылаться и более крупные сайты. Занимается MB банальным переводом статей журналов Famitsu и Dengeki, сканированием страниц со скринами, всевозможными чартами и списками релизов оттуда же.



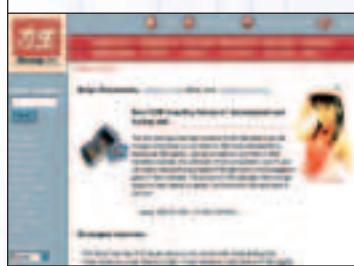
Welcome to the MADMAN'S CAFE
Serving Game News Fresh off the Grill Since 1996

Latest News | Home in Thing Items | Chatroom | Bulletin Board | Drawing Board
Past News | Ask Mac, Eth, Older News...
Re: The price change won't make me buy it.
I still need time to think about it, see how it goes...
Cast Vote!

Welcome to The Madman's Cafe
Serving Game News Fresh off the Grill Since 1996
http://www.planetps2.com/mmcafe/
Cafe Updated: 08/02/2002

Плюс к этому постоянно обрабатываются японские игровые сайты. Что касается англоязычных игр, новости о них обычно заимствуются с IGN и публикуются в сжатом виде. И еще одно достоинство Magic Box – здесь в тексте не бывает ни одного лишнего слова, никакой воды – лишь информация в чистом виде. Жаль лишь, что встречаются досадные неточности, ошибки и опечатки...

Другой проект такого рода – MadMan's Cafe, обитающий теперь по адресу <http://www.planetps2.com/mmcafe/>. Помимо оригинального оформления, сайт выделяется тем, что пишет лишь о том, что интересно автору, но зато тут и попадаются абсолютно эксклюзивные вещи. Если вы хдете Guilty Gear XX и Soul Calibur 2, интересуетесь будущим SNK Neo-Geo (в последнее время это стало уже индикатором хардкорности геймера), а также комментариями руководителей Nintendo и Square в отношении друг друга, сюда стоит заглянуть.



Хочется странного?

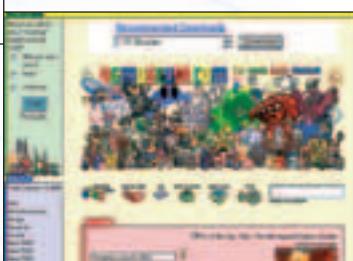
Очень часто нужно то, что ни один информационный портал дать не может – ответ на конкретный вопрос. Пример: «В какие из непереведенных японских игр для Dreamcast можно играть, не зная языка, и какие из них действительно заслуживают этого?». Имея конкретное название, можно отправиться на, скажем, <http://www.liksang.com>, заказать диск, а потом с помощью солюшена с <http://www.gamefaqs.com> опровергнуть его. А ответ может дать <http://www.classicgaming.com/japangaming/>. Список игр и платформ впечатлит любого, а описание каждой игры – краткое и четкое.



Пример другого вопроса: «Какие игры для Saturn, кроме Panzer Dragoon Saga, Shining Force III и Nights, стоит взять?». Действительно, такие названия, как Assault Suit Leynos 2 вряд ли что-то вам скажут, а выбирать надо. Тут на помощь придут серьезные фанатские сайты вроде поддерживаемого до сих пор <http://www.sega-saturn.com/>. Его создатель, кстати, успел поработать в нескольких игровых компаниях и журналах, а с 2002 года трудится в Sega Visual Concepts, так что его словам можно доверять.

Хочется найти фотку и технические характеристики Virtual Boy, а заодно и фотку обложки конкретной игры для нее? Тогда прямая дорога на <http://www.vgmuseum.com/>. В базе данных сайта есть десятки тысяч (!) игр для 43 (!!) игровых систем. Настоящий музей видеогр!

И уходя в оффлайн...



Общие слова сказаны, маршрут ежедневного серфинга Настоящего Сетевого Приставочника обозначен, так что в будущем можно будет перейти и к частностям. Где качать сейвы для Sonic Adventure? Каков прогресс эмулятора Dreamcast? Где купить DVD-версию GC? Каждый вопрос дождется своего ответа.

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

НАМ 3 ГОДА

интернет-магазин
с доставкой

У НАС 3 ТЫСЯЧИ
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

HEROES IV

NEW

Heroes of Might and Magic IV

\$79,95		\$69,95		\$89,95		\$79,95	
---------	--	---------	--	---------	--	---------	--

у нас свыше 1000 игр

\$29.99		\$72.95		\$19.95		\$19.95	
\$18.95		\$19.95		\$13.99		\$19.95	

аксессуары для геймера

Final Fantasy: the Watch \$349,95 HOT!		\$15.00		\$209.99	
---	--	----------------	--	-----------------	--

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону

(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360

e-mail: sales@e-shop.ru Заказы по интернету – круглосуточно

Новости с киберспортивной арены

Владимир Карпов а.к.а S.A.D.J

sadj@gameland.ru

Forze едет на Lan Arena

Отечественная команда **ForZe** (Q3-состав), после отличного выступления на **CPL Cologne**, собралась в начале июля вылететь в Париж, где пройдет седьмой по счету турнир **Lan Party**. Ожидается, что на этот чемпионат прибудут две американские команды – победители восточной и западной американской лиги **KIT**. Кроме того, приедут такие именитые команды Европы, как **Esports – Vikings, eXtreme, Ice Climbers, Mortal Team Work, 2easy, Schroet Kommando** и другие. Таким образом, у **ForZe** появится шанс после титула чемпионов Европы добыть и титул чемпионов мира. Печально, но в номинации **Counter-Strike** ни одной нашей команды представлено не было. Пожелаем **ForZe** удачи!

Москва – Париж – Прага

На официальном сайте **ForZe** (<http://www.forze.ru>) появилось сообщение о том, что команда в скором времени собирается принять участие в турнире **AMD Progamer Challenge**, который пройдет в середине июля в Праге, то есть сразу же после **Lan Arena 7**. Но это еще не все. Туда же намериваются отправиться игроки **Quake III** (forZe|uNkind, M19|Lexer, c58-noBar и b100-Death), **Starcraft: BloodWar** (Asmodey, MiF, Soul, клан Orky в полном составе) и **Unreal Tournament** (34s.Askold, CN^hamillion, M19|s1d). Судя по настрою, российские киберспортсмены решили увести на родину весь призовой фонд турнира. О том, как наши ребята выступили на **AMD Progamer Challenge**, читайте в следующих номерах «**СИ**».

Quakecon 2002

В июне был анонсирован очередной турнир **Quakecon 2002**. Как стало

От редактора

В связи с тем, что журнал «Страна Игр» временно переходит на новый формат, рубрика «Киберспорт» в летних номерах будет выходить в сжатом виде. В этом выпуске мы предлагаем вам обширную сводку новостей с боевых полей, а также обзор замечательной, на наш взгляд, модификации под названием **GODZ**. Оставайтесь с нами!

Присыпайте свои комментарии и пожелания на тему «Какой я хочу видеть рубрику Киберспорт» по адресу sadj@gameland.ru. Нам важно ваше мнение.

известно, на нем будет представлена не только **Quake III Arena**, но и **Return to Castle Wolfenstein**. Пройдет это мероприятие в середине августа, призовой фонд составит **\$100.000**. Знаменательно, что победитель в номинации **Quake III** получит аж **\$20.000**, а победитель в **RtCW** и того больше – **\$25.000**! На **Quakecon** приедут ведущие профигореры со всего мира. Хватит ли нашим игрокам денег на поездку после **Lan Arena** и **AMD Progamer Challenge**, еще не ясно. К сожалению, они еще не заручились поддержкой богатых спонсоров.

Следующий CPL в Осло?

По неофициальной информации, следующий европейский турнир **Cyberathlete Professional League** должен пройти в Осло (столице

Норвегии) 3-6 октября. Призовой фонд турнира составит 40.000 евро. Велика вероятность, что в программу чемпионата будет включена новая номинация – **Unreal Tournament 2003**. По крайней мере, глава лиги Эндрю Муньоз возлагает на эту игру большие надежды. **«Quake III Arena** подписан смертный приговор», – так характеризовал ситуацию знаменитый российский профигорер **c58.d1monn**. К сожалению, больше никакой другой информации о грядущем чемпионате пока нет.

Тактика Полосатого

Легендарный российский игрок **c58.Polosatiy** написал тактический гайд о том, как нужно играть в **Quake III Arena** на тех или иных картах. Находится этот труд на сайте

ПОД ПРИЦЕЛОМ

Название: Unreal Tournament: GODZ

Разработчик: GODZ Team

Интернет: <http://www.planetunreal.com/godz/>

Когда мы устанавливали мод **GODZ**, ничего сверхъестественного не ожидали, поскольку тема кровавых разборок между всевозможными представителями могучих народов уже бесконечно число раз обыгрывалась в различных дополнениях к **Quake III Arena** и **Unreal Tournament**. И все-таки **GODZ** тронул нас до глубины души, и причин тому было две: во-первых, этот мод совершенно не похож на все остальные, а во-вторых, сделан он довольно-таки доброкачественно.

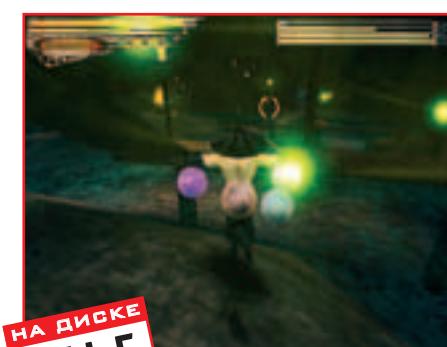


Как можно догадаться из названия мода, в **GODZ** речь идет о всемогущих богах, а точнее, о битвах между ними. Спешу разочаровать тех, кто представил себе некое подобие **Strike Force** и **Tactical Ops**. Никакого земного оружия здесь нет и в помине. Главной силой в споре между высшими существами являются божественные возможности, которые куда изысканнее грубого автомата AK-47. Не буду лишать вас удовольствия от самоличного ознакомления с «божественным» арсеналом, скажу лишь, что простыми fireball'ами дело не ограничивается. Кстати, нельзя забывать и о других привилегиях божественных созданий, например, о свободном перемещении по воздуху.

Удивительно, но в **GODZ** даже присутствует сюжет, немало похожий на сюжет оригинального **Unreal Tournament**. Только вселенский турнир теперь проходит между богами. Увы, как оказалось, возможности всевышних небезграничны. Развлекаться можно только до тех пор, пока не закончится некая таинственная сила под названием **QI** (индикатор, показыва-

ющий ее запас, вы можете наблюдать на экране). Чтобы оставаться боеспособным, новоиспеченный бог должен вовремя находить время для восстановления **QI**. Этот процесс сопряжен с большим количеством опасностей (например, во время регенерации вы не можете двигаться и защищаться).

GODZ предлагает на выбор целых пять типов игры. Первым идет **Battlelust**, который на поверку оказался обычной дуэлью, только счет здесь идет не на фраги, а на выигранные раунды. Следующая разновидность, носящая название **Endurance** (Выносливость), представляет собой типичную вариацию на тему «Царя горы». Счет опять же идет на раунды, и выигрывает тот



Cyberfight.Ru (<http://www.cyberfight.ru/offline/strategy/>). Отметим, что его даже перевели на английский язык. Так что оценили творение Полосатого не только в России, но и во всем мире.

Geekboys.Org больше нет

Один из самых популярных в мире сайтов, посвященных игре **Counter-Strike**, прекратил свое существование. Не так давно его создатели объявили своим читателям о том, что у них не хватает времени на поддержку. Этой потерю многие поклонники **Counter-Strike** будут переживать еще долго. Равно как и мы, журналисты.

СССР выбывает из борьбы

Десятого июня в американской **Quake III Arena** лиге KIT2 были сыграны два матча финальных игр. К сожалению, из борьбы выбыл клан СССР, за который болели многие россияне (он состоит из наших бывших соотечественников). Их разгромил в трех играх один из сильнейших кланов Америки – **Kung Fu Clan**. Напряженная борьба шла лишь на одной карте, на двух других же **KFC** выглядел явно сильнее. Видевшие матч говорят, что во время игры у ребят из СССР были большие проблемы с соединением.

Fatality увлекся Counter-Strike

Самый популярный в мире прогеймер **Fatality**, не раз блестивший на различных чемпионатах по **Quake III Arena**, неожиданно решил переориентироваться на ниву **Counter-Strike**. Кроме того, он уже вступил в ряды одного из ведущих американских CS-кланов под названием **3D**. Играть **Fatality** отныне будет под именем **3D.Wendel**. Стоит отметить, что **Wendel** – его настоящая фамилия, так соблюдаются новые правила CPL, о которых мы писали в предыдущих номерах (см. «СИ» 12(11) – прим. ред.). Вся **Quake III**-общественность не одобрила переход игрока на другую игру. Запись одной из игр **3D.Wendel** вы можете посмотреть на диске «СИ».

Обновление mIRC

Вышла новая версия (6.02) программы **mIRC**. Вытеснив **ICQ** и электронную почту, она уже долгое время является самым популярным средством связи для киберспортсменов всего мира. Главные информационные центры таких кланов, как **ForZe**, **c58**, **Tempramental** и **b100** находятся именно здесь. Скачать программу советуем всем! Вот ссылка: <http://www.mirc.com>.



бог, который продержится наибольшее количество раундов в определенной зоне. Третий идет **Alliance**, созданный по образу и подобию **Battlelust** с тем лишь исключением, что в **Alliance** боги сходятся в смертельном поединке 2 на 2 – хоть какая-то, а командная игра! Весьма оригинальной представляется разновидность под названием **Capture the Orbs**. Если вы подумали, что это обычный **CTF**, вы ошибаетесь. В **Capture the Orbs** каждый бог играет сам за себя, а цель заключается в том, чтобы удержать контроль над пятью сферами и при этом уничтожить всех противников. Задача была бы совершенно невыполнимой, если не те самые пять сфер, которые, находясь под вашим контролем, дают возможность использовать различное оружие. Таким образом, игра длится весьма долго и проходит крайне напряженно, пока вы не победите или кто-то более ловкий не получит в распоряжение пять заветных сфер. На закуску предлагается забава под названием **Rifts**. Вам предстоит уничтожать все вражеские порталы. Сделать это будет непросто, ибо последние хорошо охраняются воинственными демонами, которые, собственно, из этих порталов и появляются. Игра заканчивается, когда будет уничтожен последний портал.

Подводим итог. Это яркая и запоминающаяся модификация, особенно на фоне современного засилья CS-клонов, от которых у многих игроков уже начинает болеть голова. Учитывая превосходное качество (ошибок практически не было обнаружено) и небольшой размер (всего лишь **50 МВ**), выносим однозначный вердикт: **GODZ** – лучший мод за последние месяцы! Вы можете найти его на диске к этому номеру.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ



NINTENDO
GAMECUBE.

\$299.99

\$329.99*

Революционная
128-битная игровая
машина от Nintendo!
Только на GameCube
- Mario и Zelda,
Rogue Leader
и Smash Bros,
Pikmin и StarFox.

	\$87.95/83.95*		\$87.95/83.95*		\$87.95/83.95*		\$87.95/79.75*
Cel Damage		James Bond 007: Agent Under Fire		Sonic Adventure 2: Battle		Super Smash Bros. Melee	
	\$74.99/83.95*		\$74.99/83.95*		\$74.99/83.95*		\$83.95*
Tony Hawk's Pro Skater 3		Wave Race: Blue Storm		Luigi's Mansion		Spy Hunter	
	\$53.99		\$37.99		\$55.99		\$29.95
Super Pad Controller		Memory Card 59		Controller		Nintendo GameCube Game Boy Advance Link Cable	

* - цены для американской версии приставки

ПРИ ПОКУПКЕ
НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК! ИГРА НА IBM

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону
(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360



Тестирование акустических систем **Microlab и SVEN**

Без хорошей музыки и хорошего звучания в наше время прожить невозможно, и тут на помощь приходят они – CD с любимой музыкой и хорошенечкие колонки. Они незаменимы, если ты устал и просто хочешь отдохнуть, если вечеринка в полном разгаре и требуется устроить небольшую дискотеку, если романтический ужин требует интимно-мягкого музыкального ambient'a, если новая игра вызывает к содроганию посуды в кухонном шкафу, если новый DVD-фильм жаждет нервов соседей... Уверена, вы и сами без труда сможете продолжить этот список.

Skya

skya@mail.ru

Для начала стоит определиться, зачем нужна компьютерная акустика и сколько денег вы готовы на нее потратить. Если для украшения рабочего места и для озвучивания сообщений ICQ, особо напрягаться и тратиться не придется. Однако для прослушивания музыкальных компактов, mp3, а также хорошего звукового сопровождения в современных игрушках и фильмах, – нужно подготовить как минимум \$40-\$60. Именно в этой ценовой категории мы и будем делать выбор, поскольку за такие относительно небольшие деньги можно получить очень приличное звучание.

Начнем с первой пары претендентов на роль занимателей места на вашем столе – акустических систем **Microlab Solo-1** и **Microlab Solo-2**, любезно предоставленных компанией «Невада» (<http://www.nevada.ru>). Сразу заметим, что результаты тестирования су-губо позитивны – соотношение цена/качество на высоте, что неудивительно, ибо система позиционируется как hi-fi. А теперь детали.

MICROLAB SOLO-1

Частотный диапазон: 20-20.000 Гц
Динамики: 2 x 25 Вт
Импеданс: 6 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ
Размеры: 175*228*287 мм

На нашем музыкальном ринге компания, которой вполне по силам отобрать пальму первенства по соотношению цена/качество у колонок от **SVEN**. Взглянем для

начала на младшую модель – **Microlab Solo-1**. И **Solo-1**, и **Solo-2** обладают идентичным дизайном, отличаясь только по размерам. Корпус выполнен из МДФ (древесно-волокнистая плита средней плотности, от англ. **MDF – Medium Density Fibreboard**) для лучшего гашения резонансных частот; на боковых стенках установлены симпатичные деревянные накладки. Заметим, что сочетание темного дерева и черного цвета будет не слишком хорошо гармонировать со, скажем, серебряным корпусом футуристического дизайна, но это уже дело вкуса. Передняя панель (та что прикрывает динамики) традиционно сделана из фанеры обтянутой черной материи. На задней панели, помимо регулировок басов, тембра, громкости и разъемов для подключения, имеется винтильный радиатор, спасающий усилитель от перегрева. Из спецификаций доступна следующая информация:

Музыка

Колонки **Solo-1** с честью прошли это нелегкое испытание, показав очень спокойное и ровное звучание. В принципе, это не удивительно, т.к. **Microlab** не стала экономить на комплектующих и использовала качественный усилитель и динамики. Высокие и средние частоты звучат очень чисто, без каких-либо искажений и помех. Басы, хотя и не поражают своей глубиной, но тоже вполне на хорошем уровне. Этому способствует и фазоинвертор, расположенный на задней панели (совет: чтобы задействовать его максимально грамотно, расположите колонки на удалении не менее 15-20 сантиметров от ближайшей стены). Корпус колонок на проверку оказался негерметичен – для улучшения качества воспроизведения этот недостаток нужно устранить, вооружившись стеклотканью, пропитанной эпоксидной смолой.

Если хотите наслаждаться более чистым звуком, снимите лицевую панель. Только в этом случае есть два подводных камня: во-первых,

ухудшение внешнего вида, а во-вторых, есть риск при осторожном обращении повредить диффузоры. Тут уж решайте сами, что важнее.

Тестирование в играх

В играх **Solo-1** тоже соответствуют заявленному hi-fi уровню и создают отличный эффект присутствия. Во время тестирования выявилась интересная особенность системы – при слишком маленькой громкости через 30 секунд акустика переходит в режим энергосбережения. Чтобы включить его заново, нужно увеличить громкость (правильно, пускай соседи ложатся спать не раньше вас!).

DVD

С навороченными **DVD-фильмами** **Solo-1** тоже справляется достаточно ловко. Звук не смешивается, и всегда можно отличить на слух, где был выстрел, а где хлопнула дверца спортивной машины. Диалоги отлично прослушиваются и не сваливаются на монотонный бунеж.

MICROLAB SOLO-2

Частотный диапазон: 20-20.000 Гц
Динамики: 2 x 30 Вт
Импеданс: 6 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ
Размеры: 213*275*352 мм

Ну, а теперь старшая модель от **Microlab** – **Solo-2**. Эти колонки имеют очень внушительные раз-

корпус колонок оказался неэкранирован, из-за чего на мониторе сразу «поплыло» изображение. Во-вторых, при таком расположении стереопанорама была бы далека от идеала. Так что пришлось ставить колонки на пол – собственно там им и место (иначе стол будет постоянно трястись из-за басов). А потом началось самое интересное. Мне приходилось слушать очень много акустики от пластиковых погремушек до дорогущего **Hi-End**, но больше всего меня удивила именно **Solo-2**. Просто удивительно, как компьютерные колонки за 60 (!!!) долларов могут выдавать звук такого высокого качества. Классическая, инструментальная, джазовая музыка просто выше всяких похвал. Акустической гитаре тоже впечатляет. Басы ухают так, что ощущаешь их буквально всем телом. Хотя, если оценивать **Solo-2** как дорогой **Hi-Fi**, именно басы являются узким местом – есть небольшие искажения. Однако я ручаюсь, что заметить этот недостаток сможет только очень придирчивый и взыскательный пользователь.

Тестирование в играх

Вы любите заново проходить игрушки? Я тоже не очень, но с **Solo-2** удовольствием переригала в недавно вышедшую **Medal of Honor**. Уж слишком натурально и круто свистели пули, барабали взрывы, а нормандская операция, казалось, проходила прямо за окном. Затягивает так, что оторваться от такого времязубывающего процесса очень проблематично. В общем, погружение с головой в игровую атмосферу гарантированно (всплытие – нет!).

DVD

Пускай, **Solo-2** и не 5.1-акустика, но дело она свое знает твердо и продолжает радовать отменным звучанием. Пришлось даже пересмотреть «Бойцовский клуб» и «Криминальное чтиво» – настолько радовала звуковая дорожка. Наверняка музыка и эффекты станут объектом зависти ваших друзей – главное, не открывайте секрет, сколько стоит эта система!

SVEN SPS-678

Частотный диапазон: 40-18.000 Гц
Мощность (Р.М.Р.О): 400 Вт
Динамики: 2 x 18 Вт
Импеданс: 4 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D
Размеры: 150*187*287 мм



На очереди две модели, любезно предоставленные компанией «Атри» (<http://www.atri.ru>), и начнем мы с системы SPS-678 с исключительно стильным внешним видом. Корпус колонок изготовлен из дерева, а лицевая панель выполнена в виде кхм... женской фигуры. Регуляторы громкости, в отличие от SPS-699 (эта система также попала к нам в лабораторию, однако из-за временного сокращения объема рубрики не вошла в обзор), находятся на лицевой панели, а сзади располагаются разъемы для подключения (в том числе и для отдельного активного сабвуфера). Спецификации во многом схожи с SPS-699.

Музыка

В целом, звучание у этой модели было приятным, но со своими особенностями. Запаса по мощ-

ности хватает – по крайней мере, недостатка в громкости не чувствуется. А вот высокие частоты у SPS-699 были все же немного почтительнее. В остальном жаловаться не пришлось – звук чистый и яркий, без особых дребезжаний при увеличении громкости. Так что домашние и соседи останутся довольны.

Тестирование в играх

Звук отчетливый, яркий и без каких-либо проблем, справляющийся с насыщенным игровым действием.

DVD

Одно слово – добротно. Что особенно удивительно, если принять во внимание небольшие габариты модели. Среднестатистические колонки – без явных плюсов и минусов.

SVEN SPS-866

Частотный диапазон: 40-18.000 Гц
Мощность (Р.М.Р.О): 600 Вт
Динамики: 2 x 20 Вт
Импеданс: 4 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D
Размеры: 166*233*355 мм



Колонки имеют внушительный вид – шутка ли, по высоте как мой пятнадцатидюймовый монитор. С этими колонками можно



хорошо прочувствовать, какая же гадость пластиковые колоночки-погремушки.

Музыка

После долгого и интенсивного прослушивания музыки на большой громкости с этой моделью наблюдается эффект дискотеки – в ушках сплошной «бум-бум-тынцы-тынцы». Средние и низкие частоты звучат как надо, жаль только, что у этой модели нет отдельных низкочастотных динамиков, а то эту акустику вполне бы можно было ставить вровень с hi-fi системами. Звучание у SVEN SPS-866 не хуже, чем у многих музыкальных центров – и это при гораздо меньшей цене.

Тестирование в играх

Было бы крайне нелогично, если бы колонки споткнулись на этом тесте. Как и следовало ожидать, музыкальное сопровождение в иг-

рушках радовало своим чистым и насыщенным звучанием. Взрывы и перестрелки отличались хорошей реалистичностью. По крайней мере, соседей это наверняка насторожило.

DVD

Диалоги четкие и неплохо прослушиваются. В общем, колонки SVEN SPS-866 способны подарить немало приятных минут любителям хорошей акустики, причем за нешибко большую цену.

Выводы

Звучание систем Solo нам понравилось больше, чем звучание SVEN, однако это не означает, что последние системы плохие. Напротив, они очень даже хороши и явно выше среднего. Но Solo – близко к совершенству, ибо при невысокой цене они обладают отменным качеством звучания. Наш выбор.

P.S. Мы сердечно благодарим компании «Невада» и «Атри» за предоставленные системы, а также выражаем признательность терпеливым соседям! ;)

Мы выражаем признательность журналу «Хакер», а также Константину Бурякову за помощь в подготовке этого материала.

MICROLAB-SPEAKER.RU



M-560i/2.1



Мультимедийная система M-560i/2.1

- Закрученные линии сабвуфера в сочетании с модным дизайном сателлитов
- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 Р.М.Р.О (30 Вт RMS)
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

HIFI система объемного звучания M-200/4.1

- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Компактный дизайн
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 Р.М.Р.О (36 Вт RMS)
- Чувствительность: 300 мВ/сателлиты, 25 мВ/сабвуфер
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

M-200/4.1



EASTER

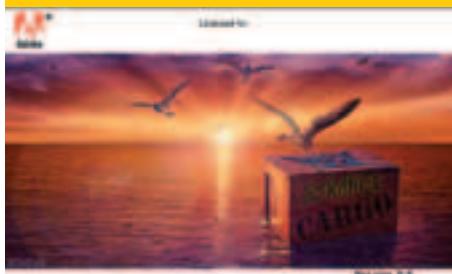
ИЛЬЯ ИЛЮХИН ILYA@gameland.ru

ЧЕЛОВЕК, ВСПРОСИВШИЙ ТЕРМИН «ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА» (EASTER EGGS), СКОРЕЕ ВСЕГО, ПОДУМАЕТ О СВЕТЛОМ НАРОДНОМ ПРАЗДНИКЕ ПАСХЕ... А ВОТ НА КОМПЬЮТЕРНОМ ЖАРГОНЕ ЭТО ОЗНАЧАЕТ ПРЕЛЮБОПЫТНЫЕ НЕДОКУМЕНТИРОВАННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММ. ЗАБАВНЫЙ МУЛЬТИК, СКРЫТАЯ ФРАЗА ИЛИ ДАЖЕ МИНИ-ИГРА – ВСЕ ОТНОСИТСЯ К EASTER EGGS. ТАКИМ ОБРАЗОМ, РАЗРАБОТЧИКИ ХОТИЯТ САМОВЫРАЗИТЬСЯ ИЛИ ПРОСТО РАЗВЛЕЧЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. О НАИБОЛЕЕ ЗАНЯТНЫХ И ИНТЕРЕСНЫХ СЮРПРИЗАХ МЫ СОБИРАЕМСЯ ВАМ РАССКАЗАТЬ.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: в некоторых операционных системах (как, например, Windows NT или Windows 2000) «пасхальные яйца» могут не работать. И совсем не исключено, что в некоторых версиях программ – тоже.

ADOBE PHOTOSHOP 5.5

1) Удерживая Ctrl, Shift и Alt, зайдите в окошко About Photoshop (находится в Help). Можно любоваться прекрасным изображением моря с птицами, а можно... набрать слово «BURP». Открытие таинственной коробки продолжается всего один миг. Остановись, Мгновенье...



Source: U.S. Army Headquarters, War Dept., *War Department Circular No. 14* (Washington, D.C.: Government Printing Office, 1903), pp. 1-2.

2) Продолжая удерживать эти клавиши, наберите «О». Программа покажет разрешение экрана, вертикальную и горизонтальную развертки, тактовые частоты чипа и памяти видеокарты, плюс еще пару вещей.

3) Если ничего не набирать, а просто нажимать Alt, то можно проматывать немалый список разработчиков компании Адobe. А в конце вас ждет специальное поздравление!

4) Помните картинку с птицами? Оказывается, в ней скрыто еще один сюрприз. Снимите картинку с помощью клавиши PRINTSCREEN. В новом файле вставьте ее при помощи Paste. В окошке CHANNEL нажмите на синий световой канал. Чуть

**НИЖЕ И ЛЕВЕЕ ЦЕНТРА ДОЛЖНО ПРОГЛЯДЫ-
ВАТЬ ЛиЦО ОДНОГо ИЗ СОЗДАТЕЛЕЙ — МАРКА
ПОЛИГРАФА!**



MICROSOFT FRONT PAGE

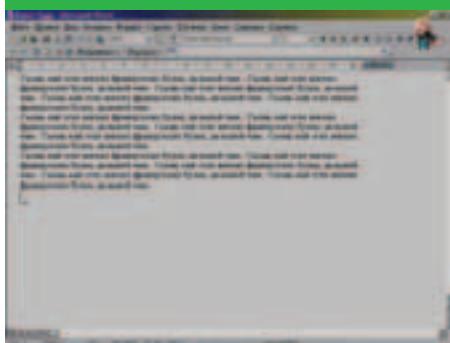
ОТКРОЙТЕ FRONTPAGE EXPLORER. ТЕПЕРЬ УДЕРЖИВАЙТЕ SHIFT. КЛИКНите НА HELP, А ЗАТЕМ – ABOUT. Нажмите OK. Снова ABOUT. ЕЩЕ РАЗ OK. И, НАКОНЕЦ, СНОВА ABOUT. ПЛАТОЙ ЗА ЭТИ МУКИ СТАНЕТ МЕЛЬ-КАЮЩИЙ СПИСОК РАЗРАБОТЧИКОВ ПОД МЕ-ДИОЛИННИЙ САУНДТРЕК.



MICROSOFT WORD

1) Зажав и удерживая Ctrl и Alt, наберите «-=,+» для замены курсора на соответствующие символы.

**2) В НОВОМ ДОКУМЕНТЕ ВВЕДИТЕ СТРОЧКУ
«=RAND()» И НАЖМИТЕ ENTER. ХОТИТЕ СЪЕСТЬ
ЕЩЕ ЭТИХ МЯГКИХ ФРАНЦУЗСКИХ БУЛОК ДА ВЫ-
ПИТЬ ЧАО?**



3) Опять же в новом документе наберите кодовое слово «Blue», изменив цвет на синий, а начертание на курсив. Поставьте пробел после слова. Откройте About и щелкните на логотип. Этот прикол работает и с другими цветами. Например, наберите «Red» или «Green». Только не забывайте менять соответствующие цвета: в этом случае — на красный и зеленый.

4) НАБЕРИТЕ «t3!». ВЫБЕРИТЕ НАПЕЧАТАННОЕ ПОЛУЖИРНЫМ ШРИФТОМ. ДАЛЕЕ – МЕНЮ «ФОРМАТ» (FORMAT) И ОПЦИЯ «АВТОФОРМАТ» (AUTOFORMAT). НЕ ЗАБУДЬТЕ ОТМЕТИТЬ СТРОЧКУ «С ПРОСМОТРОМ КАЖДОГО ИЗМЕНЕНИЯ». Ну а потом – «Принять все» (ACCEPT). Дальше – «Справка» (Help) и «О программе» (About). Остался только один клик по логотипу Word. Усаживайтесь поудобнее и вчитывайтесь во внушительный список людей, принимавших участие в разработке этого текстового редактора.

**5) На сладкое – скрытая игра Pinball! Всё очень просто: наберите слово «BLUE» с пробелом после него, сделав получившееся полужирным и синим. Финальный клик по всем тому же логотипу WORD...
Две программы в одной!**

MICROSOFT WINDOWS

1) Создайте на рабочем столе ярлык к файлу WELDATA.EXE (он находится в папке Windows\APPLICATION DATA\MICROSOFT\WELCOME). Зайдите в его свойства, а точнее – на вкладку «Ярлык». В строке «Объект» в конце припишите: You_are_a_real_rascal. В меню «Окно» выберите «Свернутое в зна-



Л. Спрэг де Камп Флетчер Прэтт



ДИПЛОМИРОВАННЫЙ ЧАРОДЕЙ • ВОЗРОЖДЕННЫЙ ЧАРОДЕЙ • СМЯГЧАЮЩИЙ ЧАРОДЕЙ

Впервые в России в издательстве «Азбука» выходит вся трилогия о приключениях знаменитого Гарольда Ши. В свое время эти романы открыли новый жанр – юмористическое фэнтези. А сегодня за ними прочно утвердился статус культовых молодежных книг. Имена их персонажей стали нарицательными, тексты разобраны на цитаты, идеи и сюжетные ходы использованы многочисленными последователями. Влияние Спрэга де Кампа отчетливо видно в творчестве самых популярных авторов современного юмористического фэнтези – Роберта Асприна и Терри Пратчетта. Из складок мантии юного волшебника Гарри Поттера тоже порой выглядывает, подмигивая читателю, сам Гарольд Ши – чародей-недоучка, герой поневоле, создатель научной теории магии, покоритель летающей метлы, трусоватый неврастеник, давший бой силам Зла. В общем, супергерой, над приключениями которого смеется весь мир.

Присоединяйтесь!

Две первые книги трилогии уже вышли в свет в серии «Классика fantasy», третья готовится к выходу в сентябре.



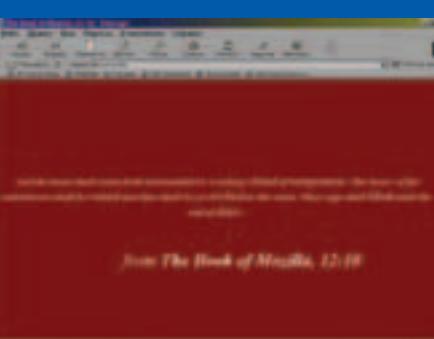
чок». Теперь – ОК и можно смело нажимать на ярлык. В этом «яйце» – список создателей Windows. Мелькают и забавные картинки из жизни фирм.

2) Диск с дистрибутивом Win98 наверняка у вас есть. Впрочем, даже если и нет – ничего страшного. Дело в том, что там есть файл под названием DosSetup.bin. Открывайте содержимое с помощью Notepad (или с помощью любого другого редактора), и, если хорошенко поискать, сумеете найти следующее: «WASSILY KANDINSKY WAS THE GREAT RUSSIAN PAINTER WHO PARTICIPATED IN THE EXPRESSIONIST MOVEMENT IN GERMANY, TAUGHT AT THE BAUHAUS, AND EDITED THE BLUE RIDER ALMANAC». Чуть дальше – «НАНАНАНАНАНА». Без комментариев.

3) Данное «Пасхальное яйцо» работает только со старой-доброй Windows 95. На рабочем столе создайте папку, назвав ее New Folder. Переименуйте в «AND NOW, THE MOMENT YOU'VE BEEN ALL WAITING FOR». Еще раз переименуйте в «WE PROUDLY PRESENT FOR YOUR VIEWING PLEASURE». И, наконец, последнее переименование: «The Microsoft Windows 95 Product Team!». Очередной список авторов Windows, успевший изрядно набить оскомину...

Netscape Navigator

Всегда хочется знать, кто героически боролся со сном, ночами работая над кодом программы. Случай представился во втором по популярности браузере – Netscape Navigator. Чтобы посмотреть отдельные лица разработчиков, достаточно набрать в адресной строке about: и подставлять соответствующие строки. Например – about:jeff. А всего имен – столько: ari, atotic, blythe, chouck, dmoise, dp, ebina, hagan, jeff, jg, jsu, karlton, kipp, marca, mlm, montulli, mto, paquin, robm, sharoni, terry и timm. Кстати, можно глязеть и на логотипы фирм. Вот несколько: logo, qtlogo, insologo, visilog... А уж совсем загадочный результат – при наборе «Mozilla». Не берусь угадывать, что сие означает. Может быть, у вас получится?



Microsoft Excel

В новом документе нажмите F5. Пропишите в новом поле X97:L97. Теперь – ОК, и нажмите TAB. Удерживайте клавиши Ctrl и Shift и жмите на кнопку ChartsWizard (Мастер диаграмм). Если у вас проблемы со здоровьем – не пытайтесь проделывать это дома. Ежели самочувствие нормальное, то дам пару советов: ускорение – левая кнопка мыши, движение назад – правая.

WinAmp

Попробуйте набрать имя разработчика этого MP3-плеера, нажимая ESC после каждой буквы L – nullsoft – и вы сможете лицезреть загадочную фразу: «IT REALLY WHIPS THE LLAMA'S ASS». Между прочим, именно это произносит WinAmp при своей первой загрузке. И, хотя этот фокус точно работает со стандартным скрином, на некоторых других он тоже доступен.



Microsoft Internet Explorer

1) Зайдите в меню «Справка» (Help), выберите пункт «О программе» (About Internet Explorer). Зажмите Ctrl+Shift, захватываете эмблему IE и медленно ведете до земного шара. Потом двигаете ее еще чуть-чуть помимо и двигаете вправо надпись Microsoft Internet Explorer. Должна появиться кнопка. Смело жмете на эту кнопку и наслаждаетесь анимационной вставкой со списком людей, принимавших участие в разработке.

2) Войдите в меню Service (Инструменты) и выберите Internet Options (Свойства обозревателя). Далее General (Общие) и Languages (языки). Кликните на кнопку Add (Добавить) и в поле User Defined (Особый) напишите «IE-EE». Переставьте ее на первую строку. Все. К вашему удовольствию – немного расширенные опции браузера!

MIRC

Сначала зайдите в About mIRC. И только потом можно проделывать следующие манипуляции:

1) Смешной результат будет, когда вы попытаетесь навести курсор мыши на нос автора. Забавно, правда? А если нажать на левую кнопку мыши, кусочек буквы будет скакать, как бешеный.

2) Как вы думаете, какое домашнее животное обитает в квартире разработчика? На картинке все отчетливо видно. Есть как минимум два способа разглядеть это на своем компьютере. Первый – нажать Enter пять раз подряд. Второй – набрать слово ARNIE.



МИТО-ХАНДРА



Parasite Eve
(Kadokawa Shoten,
Fuji Television, реж.
Масаоки Отиан,
1997.)

Англоязычный вари-
ант: ADV Films,
2001)

непомерно затягивая каждый эпизод, ударяясь в пространные диалоги вокруг да около, обильно пересыпая речь героев научными терминами из курса биологии средней школы. Полная пессимистичной иронии связка романа сведена к банальной концовке-пустышке из разряда «любовь спасет мир», и хотя в finale авторы настойчиво пытаются выдвинуть из зрителя слезу – дез-

Коннитива, минна-сан! Ломая все каноны, обойдемся в этом номере расширенной рубрикой HomeScreen, ибо выбранный Огородом-сэнсем прояпонский вектор обязан быть подхваченным и направленным в сторону нашего любимого времяпрепровождения. Раз отечественный кинопрокат не может похвастаться японскими фильмами, как либо относимся к компьютерным или видеониграм, придется обратить алчущие взоры на DVD-релизы. Тут-то в наши ручки и запросится *Parasite Eve*, благо жива еще память о tandemе одноименных action/RPG от Squaresoft.

Жил да был на свете увлеченный биолог Тосиаки Нагасима. Дни и ночи на пролет ставил в своей лаборатории эксперименты над митохондриями (это, если кто подзабыл, микроскопические органеллы, питающие наши клетки энергией). А дома в это время скучала в полном одиночестве молодая жена, красавица Кийоми. Маялась бедняжка ровно год, а потом возмы да и погибни в автокатастрофе. Убитый горем Тосиаки выпросил у хирургов ее печень и стал культивировать клетки в надежде сохранить в живых хоть частичку супруги. И тут вдруг так обернулось, что эти самые митохондрии, которые он там изучает – разумные! Мало того, оказывается, именно они заставили Кийоми выйти за него замуж, толкнули ее на смерть – а теперь лишь ждут момент, чтобы эволюционировать и уничтожить жалкое человечество! Держите меня, семеро самураев!

Двухчасовая тягомотина с претензией на научно-фантастический этюд и элементами фильма ужасов умудрилась впитать в себя полный набор жанровых штампов (вплоть до удара молнии при словах «она жива!» – это было аж в «Франкенштейне» 1931 года), оставаясь легаргически скучной и полностью предсказуемой. Роман-бестселлер Хидэаки Сэнъи, по которому поставлен фильм и впоследствии сделаны видеоигры, считается знаковой книгой для азиатской НФ-литературы. Лишь богине Аматерасу известно, зачем нужно было превращать киноадаптацию в обезображенную скверной актерской игрой мелодраму (читай – мыльную оперу), где редкий саспенс нагнетается столь неумело, что привзванные леденить кровь сцены вызывают энергичную зевоту. На масштабную постановку не хватило бюджета, а ТВ-формат позволил режиссеру-дебютанту Отии вольготно растечься мыслью по древу,



Даже всепожирающее пламя не страшно сладкой парочке из PE!

лают они это настолько странным образом, что зрелище скорее приводит в недоумение.

Книга-первоисточник на русском языке не издавалась, а значит в России только геймеры заметят киноверсию *Parasite Eve*. Стоит ли смотреть картину фэнам ролевого сериала от Square? В фильме крайне мало корреляций с играми – на внешнем виде «первобитного супа» из цитоплазмы и способности муттировавшей Кийоми-Eve к пирокинезу (воспламенению объектов силой мысли) все сходство и заканчивается. Вслед за видеонигроками останутся без сладкого ценителя спецэффектов: таланта FX-мастеров хватило только на дешевые трюки с левитацией да несколько сцен с простенками трехмерными моделями и стандартным плагиатом горящего пламени. Нечем тут живиться как любителям хорошо поставленной драмы, так и крепко сбитого ужастика. Разве что знатоки научной фантастики потешат эрудицию, угорая над бесконечной чередой клише.

Итог: если бы фильмы были самураями, у *Parasite Eve* был бы один выход. Харакири.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

НОДЕ СCREEN ВИДЕО! ОБЗОР

КОЛЛЕКЦИЯ КИТАНО



В свете трагических событий, разыгравшихся в центре Москвы по окончании футбольного матча между сборными России и Японии, подготовленная нами ретроспектива произведений Такэши Китано приобрела привкус скандальности. Кровавые события. Кровавые фильмы... Всего в импровизированной российской коллекции известного актера и кинорежиссера я насчитал 11 кассет: «Фейерверк», «Кикуджиро», «Сцены у моря», «Сонатина», «Гонин», «Ребята возвращаются», «Точка кипения», «Жестокий полицейский», «Снял кого-нибудь?», «Брат якудзы» и «Королевская битва».

Первым, задолго до основной массы, в России на видео был издан «Фейерверк». Его стоит посмотреть уже хотя бы потому, что это прличный, классно снятый боевик с нетривиальным сюжетом, не похожий на американские аналоги, но ни в чем им не проигрывающий. Вторым фильмом, соответствующим этим характеристикам, безусловно, является «Брат якудзы». Кстати, его оригинальное название – *Brother*. Надеюсь, ни переводить, ни объяснять, почему люди, занимающиеся реализацией коммерческого потенциала ленты в России, прибавили слово «якудза», не надо...

«Сонатина» в этом ряду отходит немного на второй план, сей представитель семейства боевиков ощутимо уступает первым двум по драйву и оригинальности. Но я не стал бы сбрасывать его со счетов: если расставить перечисленные выше десять видеокассет в той последовательности, в которой по ним можно изучать творчество г-на Китано, фильм со странным названием «Сонатина» замкнул бы первую пятерку, пропустив вперед только суперкастенную по любым меркам кинопродукцию. Немного особняком среди «истернов» стоит «Точка кипения». Я не рекомендую даже начинать ее смотреть тем, кто предпочитает мейнстрим. Это очень «японский» фильм. Благодаря видео мы можем себе позволить чуть ли не каждый день только шедевры, зачем же тратить время на то, что может и разочаровать? Замыкают колонну пистолетчиков «Гонин» и «Жестокий полицейский». Последний действительно жестокий – заурядный, никакой... Его Китано доснимал за каким-то другим японским дядей, забывшим на проект. В порядке исключения вместо «Жестокого полицейского» советую посмотреть фильм другого японца, Такаси Мике, с хорошо знакомым большинству наших читателей названием – *Dead or Alive* («Живым или мертвым»). Даже если вам не очень понравится начало-середина, досмотрите до конца, не пожалеете. Он похож на финал «Жестокого полицейского» по сути, а по форме отличается невероятно, фантастически, глобально. :) «Гонин» в переводе с японского значит «прогон», по-моему. Но вернемся к нашим китанам...

Про боевики поговорили, теперь придется уделить время прочим жанрам, хотя на десерт я приберег еще кое-что хардкорное. Итак, блок easy-films. Начну с худшего – с воспитательной мистерии «Ребята возвращаются». Там только Анисина с доктором Ватсоном не хватает.. Капиталистический реализм. Тоска! Сам маэстро даже не соизволил появиться на экране. Далее идет очень лиричная и непохожая на все, что вышло в России под брендом «Офис Китано» картина «Сцены у моря» (тоже, кстати, без Т. К. на экране). Знаете, почему ее стоит посмотреть? Никогда не догадаетесь! Потому что, посмотрев, вы вернете в свои силы – такое видео может смастерили любой из нас. :) Зато следом – два экстраординарных артефакта: «Кикуджиро» и комедия абсурда «Снял кого-нибудь?» Когда я брал последнюю на прокат, выдававший мне ее человек недвусмысленно покрутил пальцем у виска... Но нас так просто не остановить. И верно – я так не смеялся несколько лет! Это – БЕ-ЗУ-МИ-Е!!! Натуральный, феерический оттопырь! «Кикуджиро», наоборот, очень милая, умная, трогательная комедия, гениально балансирующая на грани печального и смешного. Редкая вещь. Один из моих самых любимых фильмов.

А теперь – внимание! Барабанная дробь! Смертельный номер! Я пишу эти строки в день, когда по улицам ходят счастливые школьники-выпускники две тысячи второго года. Прекрасная погода прибавляет молодым и красивым парням и девушкам оптимизма и веры в то, что их ждет прекрасное будущее, а вот одному выпускному классу в Японии не повезло... Потому что его ждет «Королевская битва»!!! В результате которой в живых из всего класса должен остаться только один человек! Среди заявленных в сегодняшней программе – это единственный фильм, режиссером которого Такэши Китано не является, зато играет одну из главных ролей и выведен на экране под своим настоящим именем. Сдается мне, неслучайно.

МЕЖДУ СТРОК: обязательно посмотрите хотя бы парочку.

Миша Огородников
michel@gameland.ru



ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.

(Приключения в мире Тысячи Звезд.)

1C
snowball.ru
технология творчества

paradox
interactive entertainment
www.paradoxiplatina.com

ВАЛЬГАЛЛА



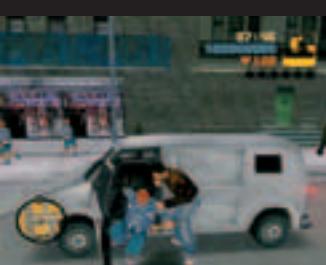


Коды PC

GRAND THEFT AUTO III

Режим читов

Во время игры введите один из нижеследующих кодов для активации чита. В подтверждение того, что код был введен правильно, на экране появится сообщение **Cheat Activated**. Коды можно также вводить на экране меню — нажмите **Esc** во время игры.



guns — получить все оружие
ifIwereachman — получить дополнительное количество денег
gesundheit — восполнить здоровье
morepoliceplease — повысить уровень Wanted
nopoliceplease — понизить уровень Wanted
giveusatank — получить танк (Rhino)
bangbangbang — уничтожить все машины
ilkledressingup — сменить одежду
itsallgoingmaaad — сумасшедшие пешеходы
nobodylikesme — все пешеходы атакуют вас
weaponsforall — пешеходы дерутся друг с другом
timeflieswhenyou — время идет очень быстро
madweather — ускоренная смена погоды
booooring — ускоренный геймплей
turtoise — получить 100% брони
skincancerforme — ясная погода
ilikescotland — облачная погода
ilovescotland — дождливая погода
peasoup — туман
anicesetofwheels — невидимые машины (видны только колеса)
chittychittybb — летающие машины
cornerslikemad — машины лучше слушаются руля
nastylimbscheat — кровавый режим

THE SUM OF ALL FEARS

Во время игры нажмите клавишу **Enter** на дополнительной клавиатуре, а затем введите один из нижеприведенных кодов для активации чита:
shadow — стать невидимым
teamshadow — невидимость для всей команды
superman — режим Бога
teamsuperman — режим Бога для всей команды
ammo — неограниченный боезапас
refill — восполнить боезапас
run — повысить скорость передвижения
god — самоубийство

RALLY TROPHY

Введите в качестве своего имени **KAL-JAKOPPA**, чтобы получить доступ ко всем трассам, машинам и режиму **Expert**.

GORE

Во время игры нажмите клавишу **Esc** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем



введите **LOGIN developer**, чтобы активировать режим читов. После этого введите нужный вам код:

fly 1/fly 0 — вкл./откл. режим полета
god 1/god 0 — вкл./откл. режим Бога
noclip 1/noclip 0 — вкл./откл. режим прохождения сквозь стены
uammo 1/uammo 0 — бесконечный боезапас/ограниченный боезапас

2150: ПОЛЕТ ВАЛЬКИРИЙ (HELI-HEROES)

Во время игры нажмите клавишу **Esc** (тильда), а затем введите нужный вам код:



GiveMeAll — задействовать сразу все ниже приведенные читы

GiveMeFuel — восполнить запас горючего
MoreLives — получить дополнительное количество жизней
HealthMe — восполнить энергию
GiveMeInvulnerable — стать неуязвимым на 30 секунд
GiveMeInvisibility — стать невидимым на 30 секунд
GiveMeAllAmmo — получить полный боекомплект

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Во время игры нажмите **Shift** + **Esc**, чтобы получить дополнительное количество денег.

PAC-MAN ALL STARS

Найдите в директории игры в папке **/config** файл **preferences.dat**, откройте его в любом текстовом редакторе и измените ряд параметров:

99 жизней:
найдите строку

```
int& N_LIVES =Int(); // is 3
и измените значение «3» на «99»
```

Передать управление компьютеру в режиме Story:
найдите строку

```
bool& AI_TAKE_ME_OVER =Bool(); // is no
и измените значение no на yes
```

Отключить AI противников:
найдите строку

```
bool& ENABLE_AI =Bool(); // is yes
и измените значение yes на no
```

Возможность пропускать уровни:
найдите строку

```
const bool& ALLOW_LEVEL_SKIP =Bool();
// is FULLY_PROPER_BUILD no yes
и удалите FULLY_PROPER_BUILD no
```

в итоге у вас должно получиться

```
const bool& ALLOW_LEVEL_SKIP =Bool();
// is yes
```

Теперь во время игры вы можете использовать клавишу **Esc** (тильда), чтобы переходить на следующий уровень.

MUSCLE CAR 2: AMERICAN SPIRIT

Удерживайте нажатой клавишу **Tab** и введите один из нижеприведенных кодов, а за-



тем отпустите **Tab**, чтобы активировать чит.

unocash — получить \$10,000
unospeed — вкл./откл. дополнительную скорость

NO ONE LIVES FOREVER

Во время игры нажмите клавишу **Esc**, а затем введите один из нижеследующих кодов:

mrgoattech — получить все апгрейды к оружию



mpkingoftehmonstars — получить все оружие и полный боекомплект

mpsanta — получить все оружие, полный боекомплект и все предметы

mrpharphole — завершить текущую миссию

mpmikeld — прикол от разработчиков

mþoulooklikeyouneedamonkey — получить все опции брони

mþexorbitantamounts — кровавый режим

mpflowerpower — режим Paintball

mpwonderbra — получить 100% броню

mpdrdentz — восполнить здоровье

mpmimimi — получить все оружие и полный боекомплект

mpbuild — показать версию игры

mptracerboy — получить мотоцикл

mprosebul — получить снегоход

mpmyourfather — режим Бога

mpasscam — вкл./откл. режим от третьего лица

mpwegotdeathstar — получить бесконечный боезапас

mpclip — получить возможность проходить сквозь стены

Коды, действие которых неизвестно:

mrhookmeup; **mpcampos**; **mprhoami**;

mpbeenthere; **mpcam**; **mpbreach**; **mptriggers**;

mpboyisuck; **mppoly**; **mpfov**; **mplighthadd**;

mplightscale; **mpcamera**; **mpwmpos**;

mpwpes; **mpteleport**

HALLOWEEN

Во время игры нажмите клавишу **Esc** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:

god — вкл./откл. режим Бога

version — показать версию игры

mapcomplete — пропустить текущий уровень

noclip — вкл./откл. режим прохождения сквозь стены

record — начать запись демки

stoprecord — остановить запись демки

play — проиграть записанную демку

exit — выйти из игры

maxspeed — максимальная скорость передвижения

map <имя карты> — перейти на нужный уровень

Список всех карт: **h1m0**; **h1m1**; **h1m2**;

h1m4; **h1m5**; **h1m6**; **h1m7**; **h1m8**; **h1m9**;

maponus1; **maponus2**

TOMB RAIDER CHRONICLES

Бесконечное количество больших аптечек:

Данный код сработает, если у вас потраче-



но здоровье и в вашем распоряжении имеется только одна большая аптечка (**Large Medipack**). Для начала нажмите **Esc**, чтобы вызвать экран **Inventory**. Выберите большую аптечку, затем, удерживая нажатой **Look** (по умолчанию клавиша **Esc** на дополнительной клавиатуре), нажмите **Esc** в верхнем ряду. После этого используйте большую аптечку, вернитесь в игру и зайдите обратно на экран **Inventory**. У вас должно быть бесконечное число больших аптечек.

EASTER EGGS

Ночь и гроза — идеальные компоненты любого ужастика. Неловко танцующие под сырьевые раскаты грома занавески. Или пробирающиеся до муршек тишина, порой нарушаемая не менее пугающим скрипом раскаивающейся люстры. Погруженные в мерзкий полумрак комнаты, и, конечно же, невиданные твари, готовые прыгнуть на вас в самый неожиданный момент. И кто не согласится, что в **Clive Barker's Undying** все это реализовано на весьма достойном уровне? Вот, к примеру, г-н Перестукин, проведший пару бессонных ночей наедине с игрой, не расстается со своей острой, как бритва косой, даже когда выходит в магазин за молоком (не ходит он за молоком, ему так выдают, за вредность — прим. ред.).

CLIVE BARKER'S UNDYING (PC)

Как оказалось, создатели запрятали в игру несколько забавных «пасхальных яиц». Сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящен им их описанию.

Патрик, выиграй мне мишку!

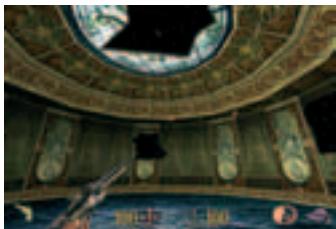
Начните новую игру и зайдите в дом. Сле-



дите за прислугой, пока не доберетесь до двери, рядом с которой лежит аптечка. В этом месте к вам наведется еще один из представителей странного семейства. Выстрелите в две деревянные панели наверху (см. рисунок), и дверь откроется. Пройдите вперед, и вы окажетесь в бесплатном тире, где необходимо стрелять по пролетающим мимо птишкам. Ежели упустите хотя бы одну — как говорится, game over. Причем мини-игра состоит из аж десяти уровней с заметно возрастающей сложностью. Пришла пора чистить мышки. Мне, кстати, так и не удалось пройти дальше седьмого уровня. Может у вас получится? Не забудьте тогда поделиться победным скриншотом!

Бесплатные билеты в театр

Нажмите клавишу **Tab** для вызова консоли и введите **Open**
Manor_EntranceHall_FromKitch, чтобы загрузить нужный уровень. Повернитесь нале-



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

DEVIL MAY CRY (PS2)

Easy Automatic Mode

Для тех, кому приходится в игре несладко, существует минимальный уровень сложности. Чтобы получить к нему доступ в **PAL-версии DMC**, необходимо пройти первую миссию и получить за нее ранг **D**, то есть, попросту говоря, откровенно плохо играть. Тогда вам сделают предложение продолжить игру на легком уровне сложности, в котором полоски здоровья и **DT** в два раза больше, чем обычно. Плюс к этому компьютер будет помогать вам в исполнении сложных атак.

Hard Mode

Пройдите **DMC** на уровне **Normal**, и тогда вам будет предложено пройти игру еще раз, но уже на уровне сложности **Hard**. Причем все приобретенные вами спецприемы и имеющиеся у вас предметы перенесутся в новую игру. Но не обольщайтесь, так как **DMC** — одна из тех немногих игр, в которой уровень сложности **Hard** точно соответствует своему названию. Уровни теперь густо населены самыми опасными монстрами, атаки которых трятят Данте гораздо больше энергии, чем прежде. Самому герою приходится постоянно использовать **DT**, чтобы хоть как-то выстоять в битвах. Ситуацию усугубляет еще тот факт, что все предметы очень сильно подорожали.

Legendary Dark Knight Mode

Чтобы получить возможность играть за персонажа **Legendary Dark Knight**, необходимо успешно завершить игру на уровне сложности **Hard**. Особенность нового героя — меч **Yamato**. Насчет происхождения персонажа ходят различные слухи: одни утверждают, что это сам Данте, только в будущем, а другие настаивают на том, что это его отец, Спарда.

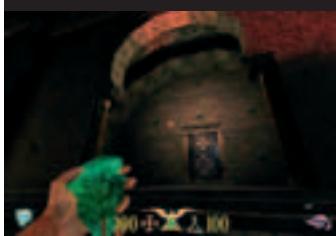
Dante Must Die!

Также после прохождения игры на **Hard Mode** открывается доступ к уровню сложности

Dante Must Die! Название говорит само за себя: Данте должен умереть! Боссы стали практически неубиваемыми, а монстры имеют свои собственные **Devil Trigger-атаки**. Некоторые помещения теперь необходимо расчищать за отведенное время, и в случае, если вы не успеете, враги... продолжать, я думаю, не требуется. Одним словом, сплошное сумасшествие.

❶ Дискотека нежити

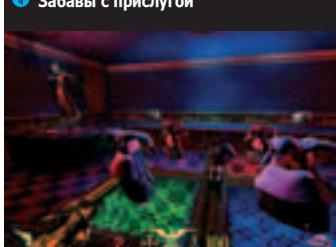
Нажмите клавишу **TAB** для вызова консо-



ли и введите Open

Oneiros_HowlingWell. Подлетите наверх к большому зданию, затем войдите внутрь и спуститесь вниз по лестнице. На стене за фиолетовым силовым полем вы найдете кнопку, которую необходимо нажать. Вернитесь наружу и подлетите на крышу здания. Используйте заклинание **Scrye**, чтобы увидеть странную фиолетовую точку в небе. Подлетите к ней, и вас телепортирует на дискотеку нежити. Посмотрите, как долго вы на ней продержитесь.

❷ Забавы с прислугой



Нажмите клавишу **TAB** и введите Open

Manor_Entranchall_night_ReturnFromCove. Пройдите через двери и в главном зале сверните налево. Вам навстречу выйдет служанка с очень пышными формами. Поговорите с ней, но не спешите уходить. Служанка поднимется наверх по широкой лестнице и мечтательно остановится у окна. Подойдите к ней и встаньте прямо напротив нее. После нескольких минут неловкого молчания наш герой татки отважится заговорить. Произойдет примерно следующая беседа:

— Ээ.. Я тут одна?

— Оставьте меня!

И упитанная служанка, сломя голову, начнет нарезать круги по всему залу с воплями: «Пожалуйста, я совсем не такая девушка!». Попытайтесь ее догнать. В действии смотрится просто уморительно.

Такое в сегодняшнем выпуске вы узнаете о том, какие режимы игры запрятаны в **Devil May Cry**, экстравагантном творении **Shinji Mikami**, больше известного игровой общественности по серии **Resident Evil**.

Super Dante

Если вы все же пройдете игру на уровне сложности **Dante Must Die!**, наградой за ваши усилия станет доступ к новому персонажу **Super Dante**. Это все тот же Данте, но лишь с тем отличием, что полоска **DT** у нового героя не расходуется. Пройти игру на сей раз вряд ли будет так сложно.

King of Hell

Попытайтесь получить ранг **S** во всех миссиях на любом уровне сложности, и тогда в конце игры вам покажут групповую фотографию всех монстров во главе с победоносным Данте.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru

Алярмат Хулиган наступает!
Анонс №4

Как угнать речной трамвай:
руководство по управлению теплоходом

Большие пейнтбольные маневры:
игра в войну по-настоящему

Тотальный дестрой у друга дома

Как стать жертвой изнасилования:
подробное руководство

Профессия:
папарацци

Бодиарт:
абсолютно голые размалеванные женщины

Кайт-серфинг:
самый экстремальный воздушный змей

А так же:
новая музыка, кино, вино и домино,
и - новые чужие письма.

ХУЛИГАН



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: [HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU](http://www.cooper.otaku.ru)

ВЫПУСК

06

C'est la Vie!

Мне всегда были интересны всякие истории о геймерах. В закладках браузера даже собралась своеобразная подшивка страничек, где красочно расписаны те или иные события, происходящие время от времени с нашим братом игроманом. Сегодня хочется рассказать о двух случаях – грустном и веселом.

В марте этого года компания Twin Galaxies, дружественная игровому гиганту прошлого – Atari, объявила о том, что после 15 лет поисков обнаружила следы человека, в 1982 году набравшего рекордную сумму очков в классической игре Asteroids. К сожалению, сам он не дожил до этого знаменательного события: выяснилось, что мужчина погиб еще в марте 1989 года, сорвавшись с карниза своего дома при попытке спасти кошку.

Покойный Скотт Сафран (Scott Safran), которому сейчас исполнилось бы 35 лет, тридцатого ноября 1982 года установил абсолютный мировой рекорд по игре в Asteroids, заработав 41.336.440 очков (дело происходило на соревновании, проводимом All-American Billiard Company в Ньютауне, штат Пенсильвания). Эта сумма – наиболее долго держащийся рекорд за всю историю видеоигр, не побитый до сих пор. Когда Activision в 1998 году переиздавала Asteroids, очки Сафрана были сохранены в верхней строке таблицы High Score, а сотрудники Twin Galaxies активно разыскивали «виновника», чтобы вручить ему специальный сертификат. «Когда за двадцать лет ни у кого не получилось превысить достижение Сафрана, мы поняли, что имеем дело с рекордом уровня Джо ДиМаджиио (Joe DiMaggio – легендарный баскетболист, отличившийся в 1941 году в 56 играх подряд – прим. А.К.), и развернули настоящую кампанию по розыску этого человека», – говорит Уолтер Дей (Walter Day), «главный хранитель очков» (chief scorekeeper) в Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard – организации, отслеживающей и собирающей информацию обо всех рекордах американской аркадной индустрии, куда относятся видеоигровые автоматы и машины для игры в пинбол.

В розысках участвовала газета Scranton Tribune, онлайновый отдел ABC News и около полутора тысяч радиостанций, пользующихся услугами сети Wireless Flash News Service. В разных концах США были обнаружены целых пять Скотов Сафранов, но ни один из



них не оказался тем самым геймером. Наконец, в январе 2002 года, усилия сотрудников Twin Galaxies принесли плоды: на объявление откликнулась Марчи Биллоу (Marcie Billow), младшая сестра Сафрана (ближайшая из ныне здравствующих его родственников), рассказавшая о смерти брата. Марчи, которая проживает сейчас в Редмонде и работает на Microsoft, с благодарностью приняла от представителей Atari сертифи-



«Мне сразу понравился ее ник – вскоре выяснилось, что он оправдывает себя на все сто!»

кат, подтверждающий рекордный статус достижения Скотта. Таким образом, хоть сама награда и не досталась непосредственно герою, игровое сообщество узнало о том, что за человек скрывался за скромной строчкой цифр в табличке очков Asteroids. Наверняка Скотту было бы приятно.

Другое интересное событие произошло в прошлом месяце в Японии. Многие из вас наверняка слышали трогательные истории о любви в онлайне. О том, как Он случайно знакомится с Ней в чате, веб-конференции или при помощи сетевого пейджера вроде ICQ или AIM, – после чего в дело вступают Настоящие Чувства, процесс движется по нарастающей, и вот уже влюбленные встречаются в реальной жизни, нисколько не разочарованные друг дружкой. Если раньше в газетах можно было прочесть откровения вроде: «я решила ответить на письмо, по

ошибке брошенное почтальоном в мой ящик, – вот так мы и познакомились с моим любимым мужем!», сейчас, скорее, попадается что-то наподобие «мне сразу понравился ее ник – вскоре выяснилось, что он оправдывает себя на все сто!». Забудем на время про здоровый скепсис (и статистику разводов): новые каналы общения в самом деле помогают спастись от одиночества и сойтись многим людям – особенно тем, кто не очень уверенно чувствует себя в общении с представителями противоположного пола «в реале».

Надо сказать, что среди этих счастливчиков определенный процент составляют геймеры. Вряд ли кто-то из японских игроманов, начиная играть в Phantasy Star Online (Sonic Team/Sega), подозревал о том, что встретит на просторах онлайновой RPG свою будущую «половинку», романтические отношения с которой перенесутся из игры в жизнь, но именно это в некоторых случаях и происходит! После того, как стало известно о нескольких примерах успешного развития романов среди игроков, журнал Weekly Famitsu предложил двум молодым парам, поженившимся после встречи в PSO, провести повторное бракосочетание – в онлайне, прямо в их любимой игре. Молодожены согласились, млея от счастья. На церемонии присут-

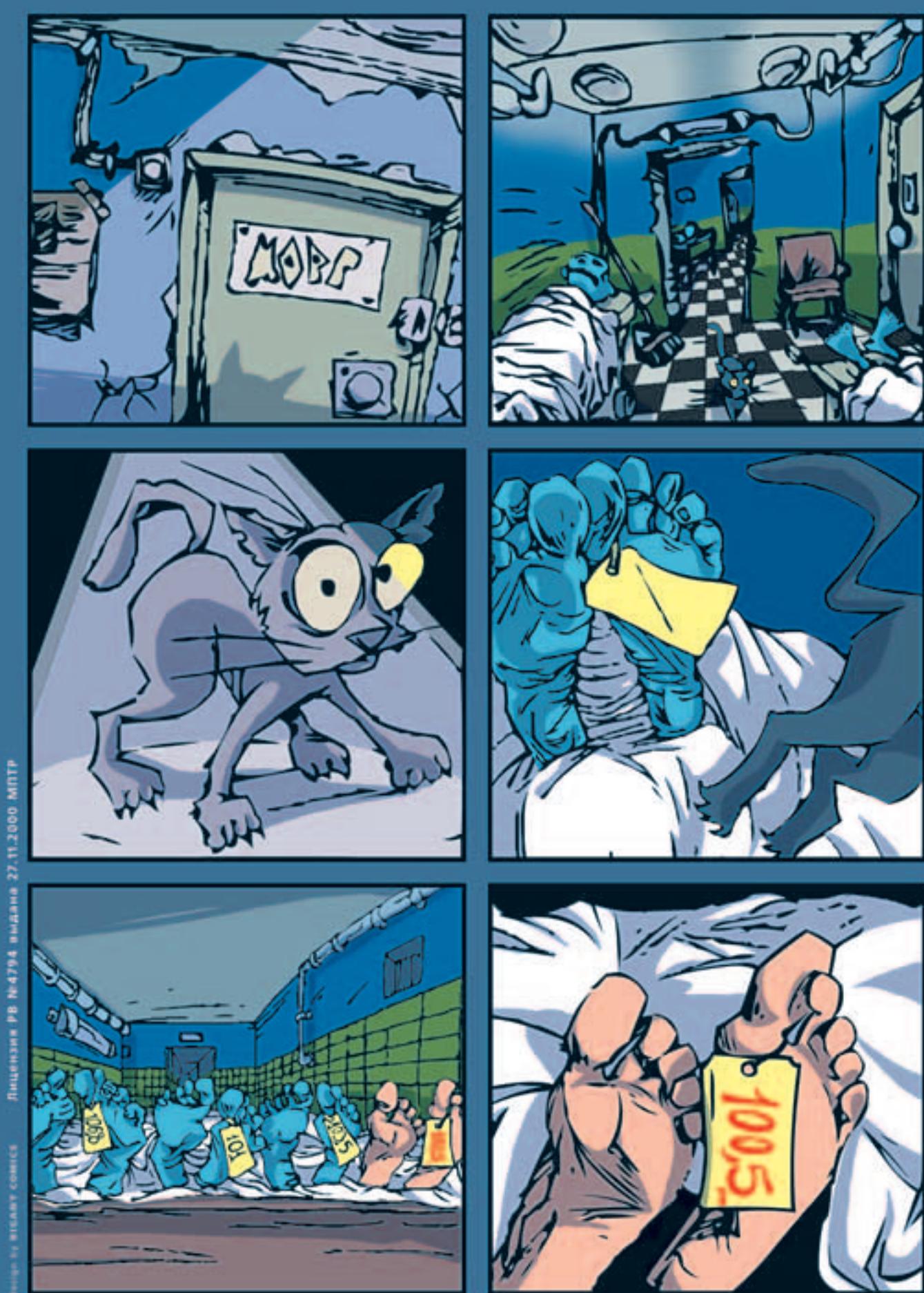
ствовали в своих виртуальных воплощениях президент издательства Enterbrain г-н Хамамура и создатель Phantasy Star Юдзи Нака. Специально к этому случаю были разработаны уникальные игровые item'ы – кольца и букетики цветов – поступившие в распоряжение соответствующих персонажей. Распрогонянные родственники молодых наблюдали за трансляцией церемонии на телеэкране.

Ведь какой милый способ оформить отношения! И себе память, и игрушке элегантный промоушн. Коли на ранних этапах развития виртуальности случается такое, то что же ждет нас дальше? Там видно будет!



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Лицензия РВ №4794 выдана 27.11.2000 МИПР
© 2000 by ULTRA COMICS

Радио кончилось. Началась

ULTRA
100.5FM

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Здравствуйте! Стыдно мне сегодня, черт возьми! Неумение проигрывать, несдержанность, хамство... Такими вот мы предстали перед всем миром после поражения в матче Япония–Россия. Победа и поражение, слезы счастья и гнев неудач – все это сопровождает наши с вами игры. В клубах, в Интернете, да где угодно – везде можно встретить бескультурье игры. Слабость и невежество. А что мешает после проигрыша встать и пожать руку сопернику, откинуть ему смайлик – благодарность за великолепную схватку. Ведь он лучше тебя. Тебе есть чему поучится. Как и нам есть чему поучится у японцев. Хотя бы самурайской выдержке.

Да, и на проведение Чемпионата Европы по футболу 2008 года в России мы теперь можем не рассчитывать...



Доброго времени суток.

Вот, снова открыла ваш журнал... Сразу же оговорюсь, что не такой уж я и продвинутый геймер... просто сочувствующий...:)

Хотя Quake I и II являются и по сей день одними из моих любимых игр... а также квесты, RPG, аркады. Дома есть комп – мощная графическая и игровая станция, к телевизору подключены две приставки. В общем, сильно сочувствующая я. Правда, в последнее время что-то, как-то... не играется совсем у меня. То ли раскладывание пасьянсов полностью затуманило мне мозги, то ли Vagrant Story все еще снится лунными ночами... Но все же, как подозреваю, не это послужило причиной моего небольшого охлаждения к играм...

Это, в общем-то, присказка... Сказочка как у всех чудесных сказочников впереди... Кстати, вот и она: снова открыла ваш журнал. Быстро пролистала, как можно большее количество страниц. И, что самое ужасное, не нашла ничего того, во что захотела бы поиграть... Стратегии... Сетевые битвы... Голенская девушка-тамагочи (мда... круто было бы ее раскоромить)... Шутеры... Скриншоты, отображающие бедную графику игр... Да что же творится-то?! Сразу же хватается за телефон и IRC. Спрашиваю у подруг, во что играют? И слышу в ответ: Harry Potter (уже играла), Myst III (прошла три месяца назад, сдавшись и воспользовавшись подсказками), Quake II (ну я говорила), Ultima Online (сетевухи не жалую, графика не очень)... Во что бы поиграт? Долго думаю, потом медленно вставляю диск McGee's Alice и снова убиваю Королеву. Это я к тому, что в последнее время что-то действительно красивое по художественному оформлению, интересное сюжетно и доступное в управлении перестало появляться на PC... Конечно, остаются приятные приставочные игрушки, но часто хочется все впихнуть в компьютер: радио, и TV, и автоответчик... А вот игры как-то подкачали. Как в анекдоте про маленького мальчика, бьющегося в истерике на полу и орущего: «ХОЧУ! ХОЧУ! ХОЧУ!». Интересно, разработчики нарочно стараются продвигать именно приставочные игры или фантазия тех же разработчиков захромала на обе ноги в придачу с головой?.. Ну почему, к примеру, в Японии часто создаются шедевральные приставочные проекты, а бедный несчастный системник при всех своих мощностях простаивает... Конечно, многие со мной не согласятся, вот старушка (25 лет) наезжает на новые интересные игрушки, в которые все играют с безумным упоением, ностальгирует по древним играм. Еще и женского пола. Что она может понимать в настоящих гамах? Пусть сидит и тихонько сковородки чистит...)

Эх... Единственное, что вселяет небольшую надежду в израненное женское сердечко: сайт, посвященный играм, разрабатываемым специально для мощностей GF4... Поглядела... Красиво... ХОЧУ! ХОЧУ! ХОЧУ! Что получу – не знаю.

С уважением, III.

Виктор Перестукин: Привет! У тебя типичная современная геймерская хандбра. Обычное явление среди игроков, запавших на красивую картинку. Без великолепного визуального сопровождения они не могут воспринимать происходящее на экране. Девушке, конечно, такое отношение простительно. Ведь лучшие друзья – это брильянты, да? Но эта недорогая любовь к графической красоте (есть еще страшная – к реализму) жутко ограничивает игрока. Делает его мировоззрение узким и бедным. Игра, давящая графикой, скорее всего, отстает в чем-то другом. 3D-эффекты и прочая мишира – все это зазывные маркетинговые приемчики. К сожалению, ты попалась. Но ведь вспоминаешь о древних игрушках? Значит – не все потеряно. Ты видела их все? Сомневаюсь... В качестве терапии прописываю тебе несколько месяцев игры в PC-классику. Любишь квесты? Тогда возьми что-нибудь из коллекции адвенчур девяностых. Не оторвешься! Напиши, я и посоветую что-нибудь. Кстати, а почему «старушка»? Чувствую здесь крамольную мысль: игры – это для детей, и в 25 лет здесь делать нечего, ага? Я бы сказал обратное: что здесь делают дети?! Читайте книжки и больше гуляйте. А мы, «старички», поиграем! ;)

Юрий Поморцев: Привет! Похоже, у нас с тобой общий сплин. До сих пор воспринимаю игры не как миллионы полигонов, а как книгу. Вся соль – в содержании, в начинке, но никак не в обложке. Будь она трижды глянцевая и блестящая. Поэтому до сих пор свято верил, что лучшие игры вс. вр. и нар. – это Jagged Alliance, HoMM II и Diablo. За ними провел половину сознательной жизни, возвел в ранг нетленных святынь... А тут, буквально пару ночей назад, неожиданно для себя открыл Gore. Примитивно, скрупулезно, но, черт побери, какой драйв! Прошел – сам не заметил как. Так что, может, еще не все для нас, стариков, потеряно? ;)



Иллюстрация: арт-группа LAMP



Привет «СИ»!

Мне 24 года. Настоящим «геймером» назвать меня сложно, поскольку «диабло-баттлии» в перерывах между готовкой, стиркой и пестованием отрыска – это не совсем то, что вкладывается в понятие «геймер». Однако надеюсь, степени «любителя» я все же удостоюсь. С полгода порываюсь вам написать – некогда. Правда, стоит мне что-нибудь придумать – Вы уже это воплотили!!! Я в шоке от Вашей проницательности. С Вами познакомилась не так давно, с марта 2001. Муж на день рождения подарил номер, и со второго полугодия мы оформили подписку на ваш журнал. Конечно, я не знакома с аналогичными изданиями, но уверена: Вы – лучшие. Возможно, и в других есть что-то интересное, но, поверьте, в моем лице Вы приобрели самого преданного поклонника.

Надеюсь, мне никогда не придется разочаровываться в выборе.

Что касается содержания журнала, то Вы, кажется, просили присыпать пожелания. Так вот. Если есть возможность, наращивайте объем. Пускай журнал станет дороже – это себя оправдает. И, пожалуйста, подскажите, где достать журналы «СИ» с №1 по №92 включительно. Очень хочется прочитать. Жалею о том, что так поздно с Вами познакомилась.

Отдельно хотелось бы заострить ваше внимание на проблеме «пиратства» в игровой индустрии. Ведь вы очень плотно работаете с фирмами-производителями. Нельзя ли при анонсе той или иной игры уделять внимание фирменной упаковке продукта или каким-либо характерным признакам, какая компания выпускает русскую версию той или иной игры и прочее. Здесь, видимо от столицы, люди очень часто сталкиваются с проблемами подделок. А ограниченность в информации дает возможность недобросовестным предпринимателям осуществлять свою пиратскую деятельность. Например, в курсе ли «Бука», что игра «Петька В.И.Ч. спасают галактику» продавалась аж в четырех исполнениях. Причем все были на одном диске. И таких примеров множество. К теме: что за «зверь» компания «Фаргус»?

В номере 02(107) вы упомянули об играх ни для кого: LBA, Twinsten's Odyssey. В чем-то вы правы, но когда я играла в них, мне так не казалось. Если есть возможность, не могли бы Вы подсказать, где их можно найти.

Отдельное большое спасибо за рубрику «Железо». Доверю Вашему мнению и надеюсь в ближайшее время воспользоваться информацией.

Позволю себе немного критики. Это касается качества картинок и опечаток. Сама понимаете. Что для журнала такого формата правило детских анкет – «ошибку считай за улыбку» не подходит. Понимаю, что журнал верстается в последний момент, но надо бы немного поответственнее. Что касается картинок, то встречаются чересчур растиранные.

И последнее. Г-н Назаров, я очень ценю Ваш непревзойденный стиль, с огромным удовольствием читаю Ваши статьи. «Склепик» – просто бальзам на душу: согласитесь, всегда приятно позлорадствовать над чьим-то провалом.

**Искренне Ваш поклонник,
Аня, г. Сургут, ХМАО.**

Виктор Перестукин: Привет-привет! Во-первых: спасибо за критику. Приняли во внимание. А во-вторых: очень приятно, встретить сознательную девушку-геймера (а это приятно вдвойне) из Сургута. Мнение, что пираты властвуют на периферии безраздельно, оказалось ложным. Так держать, Аня! Что касается «Фаргуса»... то диски с логотипом этой «компании» обходятся стороной.

Старые журналы, увы, достать практически невозможно – у нас самих некоторых не хватает. Ищем всеми доступными способами. А что старые? Новые будут не хуже! А с сентября – «СИ» в новом формате: толстая, красавая и стильная... Не пропустите премьеру!

С материалом Олега Коровина я тоже не совсем согласен, но это его авторское мнение. LBA достать трудно. Ведь ты не будешь пользоваться услугами недобросовестных торговцев? Попробуй в интернет-магазинах.

Патологоанатом Назарофф шлет свои приветы и огорчается, что его рубрика вызывает злорадные усмешки. Она создавалась как пример будущим и нынешним разработчикам. Своебразная кунсткамера. Изучайте. Все исключительно серьезно.

Юрий Поморцев: «Фаргус» – флибустьеры наших дней, «бронники» информационного пространства. Одна из пиратских контор, которая занимается тиражированием и «переводом» (без кавычек назвать



Unreal Tournament: GODZ

Используя всю мощь графического движка Unreal Tournament, GODZ превращает игру в красивейший файтинг, по зрелищности не уступающий консольным, а ведь в GODZ можно играть не только по локальной сети, но и в интернете.



Counter-Strike Updates

Все самое новое для Counter-Strike. Набор карт с waypointsами для Pod-Bot'a, сам Pod-Bot последней версии 2.5, множество новых моделей оружия и многое другое.



Counter-Strike 1.5 Full Upgrade

Полная версия самого популярного многопользовательского 3D-Action'a. Как всегда тонны исправлений, новые карты, поддержка голосовой связи. Шанс для всех, еще не знакомых с Counter-Strike, присоединиться к миллионной аудитории фанатов.



ЭТО переводом невозможно) игр. Доля пиратских продуктов на рынке стремительно падает – спасибо нашим друзьям и партнерам (фирме «1С», компаниям «Руссобит-М», «Бука», «Медиа-Сервис-

2000», «Новый Диск» Nival Interactive, Snowball Interactive и другим), которые формируют легальный рынок. Ну а мы их полностью поддерживаем – аргументы «за» мы уже много раз называли.

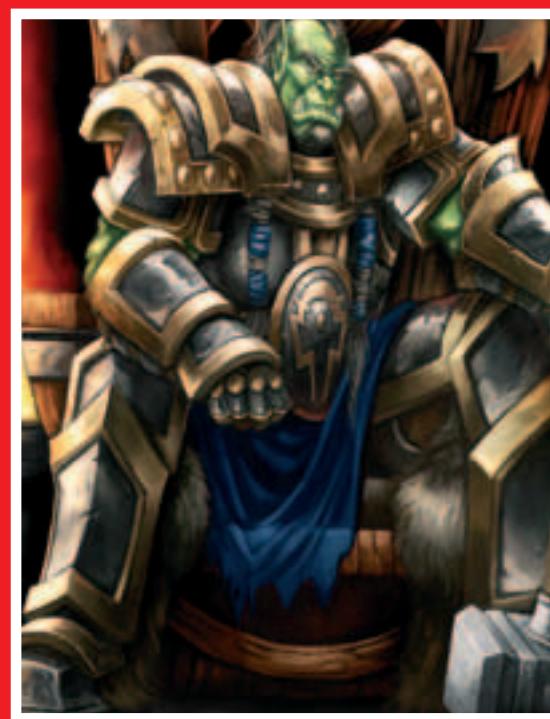
В СЛЕДУЮЩЕМ ЭКСТРЕМАЛЬНОМ
НОМЕРЕ:

НАША МАССАКРА

Ищите июльскую «СИ» по кровавому следу Postal 2 на обложке! Внутри вас ждет эксклюзивный материал по одной из самых скандальных и жестоких игр в истории. И только для наших читателей – плакат в постально-кровавых тонах!

НАШИ В ДУБЛИНЕ

Подробнейший разбор WarCraft III прямо из центра бета-тестирования в Ирландии.



Плюс полное (!!!) прохождение всех кампаний за все четыре расы.

НАШ ЧЕЛОВЕК

Однажды анонсированная, но так и не появившаяся на страницах «СИ», Тутта Ларсен во всей очаровательной красе в июльском выпуске Star Express.

НАШЕ РЕТРО

Продолжение долгожданной рубрики с обзорами игр для Dreamcast и прочих консолей, ставших жертвами прогресса. А также изучаем эмуляторы и играем в приставочную классику на PC.

НАША ЛАБОРАТОРИЯ

Секреты создания собственных моделей оружия в FPS. Полная и подробная инструкция от профессионалов с примерами на диске.

Самые лучшие и самые свежие обзоры, советы и прохождения – требуйте с 16 июля!

CD



CONTENT
#13 (118)

Победители конкурса Screenword, опубликованного в номере 09(114):

● «ChP» chp123@yandex.ru ● «S.w.a.t» MoRG-S@yandex.ru ● Антон bantonba@mtu-net.ru
Победители получили новые игры, любезно предоставленные фирмой «1С».
Всебобщие овации, аплодисменты и громогласные поздравления!



LG

Digitally yours

FLATRON®
freedom of mind



Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инетрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИНКС (095) 974-3333; Сетевой Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Технокарт Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ИЗМ Компьютер (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Технico (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21;
Тел.: (095) 737-92-57;
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



The Elder Scrolls III

MORROWIND



1C
Фирма "1С"

Bethesda
SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company



Самые популярные программы для домашних компьютеров
В магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, +A2000+;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106E;
Смольная, 24-а+;
Бородыня, 19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Бобис на Кутузовском»;
Чистопольская ул. д. 34, «Бобис на Молодежной»;
Первомайская ул. д. 28, «Бобис на Первомайке»;
Кировоградская ул. д. 15, ТЦ «Электронный рай»,
тел. 221-13-13, «Бобис на Пржевальской»;

Компьютерно-игровой центр «Савеловский»
пав. D21, «Бобис Савеловском»;

Стрекоза ул. д. 26/21, Дзержинский переулок,

, «Бобис на Стрекозе»;

Трифоновская ул., д. 56, «Бобис на Трифоновской»;

Маркса, 9;

Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;

Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;

3-й Добрининский пер., 6/3, кор. 1;

Ленинский проспект д. 62/1, «КиноЛюбитель»;

Воробьевы горы, МГУ НИИФ, к.Высоких

энергии;

Новая Басманная, 31, стр. 1,

Савеловский БКЛ В27;

Ивана Франко, 38, кор. 1;

Тверская, 26-9;

Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;

Тверская, 6/8, стр.1, «Торговый Дом Книги

Москва»;

ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;

ул. Большая Семёновская, д.28, «Мульти»;

ул. Кировоградская, стр.14, здание «Люблай Сити»

2 эт., «Мульти»;

Люблианская, д. 171, «Мульти»;

Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный

магазин Анжелика»;

Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мыль»;

«Университет», 2-й этаж;

Ул. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер

Дикон»;

Торговый дом «Басманный дворик», «Премьер

Дикон»;

ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер

Дикон»;

ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дикон»;

Измайловский, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «МашинаВремени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя

Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электроник» ул. Петровка, 2, 5 эт.; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловоый вал д.3

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 38, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 63; ТД «РАМСТОР» Яценевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «все СЮЗНЫЙ»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60/4;

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33/3; ТД «РАМСТОР» Яценевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «все СЮЗНЫЙ»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60/4;

улица Мясницкая, м-н «Биомир-Глобус»; Волгоградский пр-т, д. 133.

Миниатюра ул. д. 17;

Марксистская, д. 3 (Городской Центр Планета);

Савеловский ВКЛ В13;

Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14,

В21;

Осенний б-р, 7, кор. 2;

Зеленый Вал д. 2/50, «Спилана»;

ул. Старокалановская, д. 16, «Перекресток»;

Ленинградский проспект, 89;

Зеленоград, кор. 433, стр. 1

Альметьевск

ул. Ленина, 25

Армавир

ул. Мира, 47

Астрахань

ул. Савушкина, 43, оф. 221;

ул. Савушкина, 51;

ул. Савушкина, 46, «Детский мир»;

ул. Кирова, 7, ЦУМ-

Барнаул

ул. Депутатская, 7;

ул. Ким, 16

Брянск

пр-т Ленина, 31

Великий Новгород

Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, +НПС+;

Б-Московская 37/9 «Дигал», 1-й этаж;

Универмаг «Русь», 1-й этаж;

ул. Рахманинова, 3, «Сталп XXI-век»;

ул. Покровская, 18

Вильнюс

ул. Альгирдо, 10, «AKELOTE и CO»

Владивосток

ул. Светланская, 89, «ПИНОНЕР»;

пр. Столетия Владивостока, 28-Б+, магазин

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИР»;

ул. Фонтанная, 6;

Океанский пр-т, 140, маг. «Академкинига»

Владимир

ул. Дворянская, 11;

ул. Дворянская, 10;

ул. Московская, 36

Волгоград

39-я садовая;

ул. Канунникова, 6

Воронеж

ул. Маркса, 19;

ул. Ставропольская, 20;

ул. Маркса, 21;

ул. Ставропольская, 21;

ул. Ставропольская, 22;

ул. Ставропольская, 23;

ул. Ставропольская, 24;

ул. Ставропольская, 25;

ул. Ставропольская, 26;

ул. Ставропольская, 27;

ул. Ставропольская, 28;

ул. Ставропольская, 29;

ул. Ставропольская, 30;

ул. Ставропольская, 31;

ул. Ставропольская, 32;

ул. Ставропольская, 33;

ул. Ставропольская, 34;

ул. Ставропольская, 35;

ул. Ставропольская, 36;

ул. Ставропольская, 37;

ул. Ставропольская, 38;

ул. Ставропольская, 39;

ул. Ставропольская, 40;

ул. Ставропольская, 41;

ул. Ставропольская, 42;

ул. Ставропольская, 43;

ул. Ставропольская, 44;

ул. Ставропольская, 45;

ул. Ставропольская, 46;

ул. Ставропольская, 47;

ул. Ставропольская, 48;

ул. Ставропольская, 49;

ул. Ставропольская, 50;

ул. Ставропольская, 51;

ул. Ставропольская, 52;

ул. Ставропольская, 53;

ул. Ставропольская, 54;

ул. Ставропольская, 55;

ул. Ставропольская, 56;

ул. Ставропольская, 57;

ул. Ставропольская, 58;

ул. Ставропольская, 59;

ул. Ставропольская, 60;

ул. Ставропольская, 61;

ул. Ставропольская, 62;

ул. Ставропольская, 63;

ул. Ставропольская, 64;

ул. Ставропольская, 65;

ул. Ставропольская, 66;

ул. Ставропольская, 67;

ул. Ставропольская, 68;

ул. Ставропольская, 69;

ул. Ставропольская, 70;

ул. Ставропольская, 71;

ул. Ставропольская, 72;

ул. Ставропольская, 73;

ул. Ставропольская, 74;

ул. Ставропольская, 75;

ул. Ставропольская, 76;

ул. Ставропольская, 77;

ул. Ставропольская, 78;

ул. Ставропольская, 79;

ул. Ставропольская, 80;

ул. Ставропольская, 81;

ул. Ставропольская, 82;

ул. Ставропольская, 83;

ул. Ставропольская, 84;

ул. Ставропольская, 85;

ул. Ставропольская, 86;

ул. Ставропольская, 87;

ул. Ставропольская, 88;

ул. Ставропольская, 89;

ул. Ставропольская, 90;

ул. Ставропольская, 91;

ул. Ставропольская, 92;

ул. Ставропольская, 93;

ул. Ставропольская, 94;

ул. Ставропольская, 95;

ул. Ставропольская, 96;

ул. Ставропольская, 97;

ул. Ставропольская, 98;

ул. Ставропольская, 99;

ул. Ставропольская, 100;

ул. Ставропольская, 101;

ул. Ставропольская, 102;

ул. Ставропольская, 103;

ул. Ставропольская, 104;

ул. Ставропольская, 105;

ул. Ставропольская, 106;

ул. Ставропольская, 107;

ул. Ставропольская, 108;

ул. Ставропольская, 109;

ул. Ставропольская, 110;

ул. Ставропольская, 111;

ул. Ставропольская, 112;

ул. Ставропольская, 113;

ул. Ставропольская, 114;

ул. Ставропольская, 115;

ул. Ставропольская, 116;

ул. Ставропольская, 117;

ул. Ставропольская, 118;

ул. Ставропольская, 119;

ул. Ставропольская, 120;

ул. Ставропольская, 121;

ул. Ставропольская, 122;

ул. Ставропольская, 123;

ул. Ставропольская, 124;

ул. Ставропольская, 125;

ул. Ставропольская, 126;

ул. Ставропольская, 127;

ул. Ставропольская, 128;

СТРАНА
ИГР

www.gameland.ru



БАТМАН

НА СТРАЖЕ ГОРОДА



BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and ©2002 -DC Comics.(s02)-

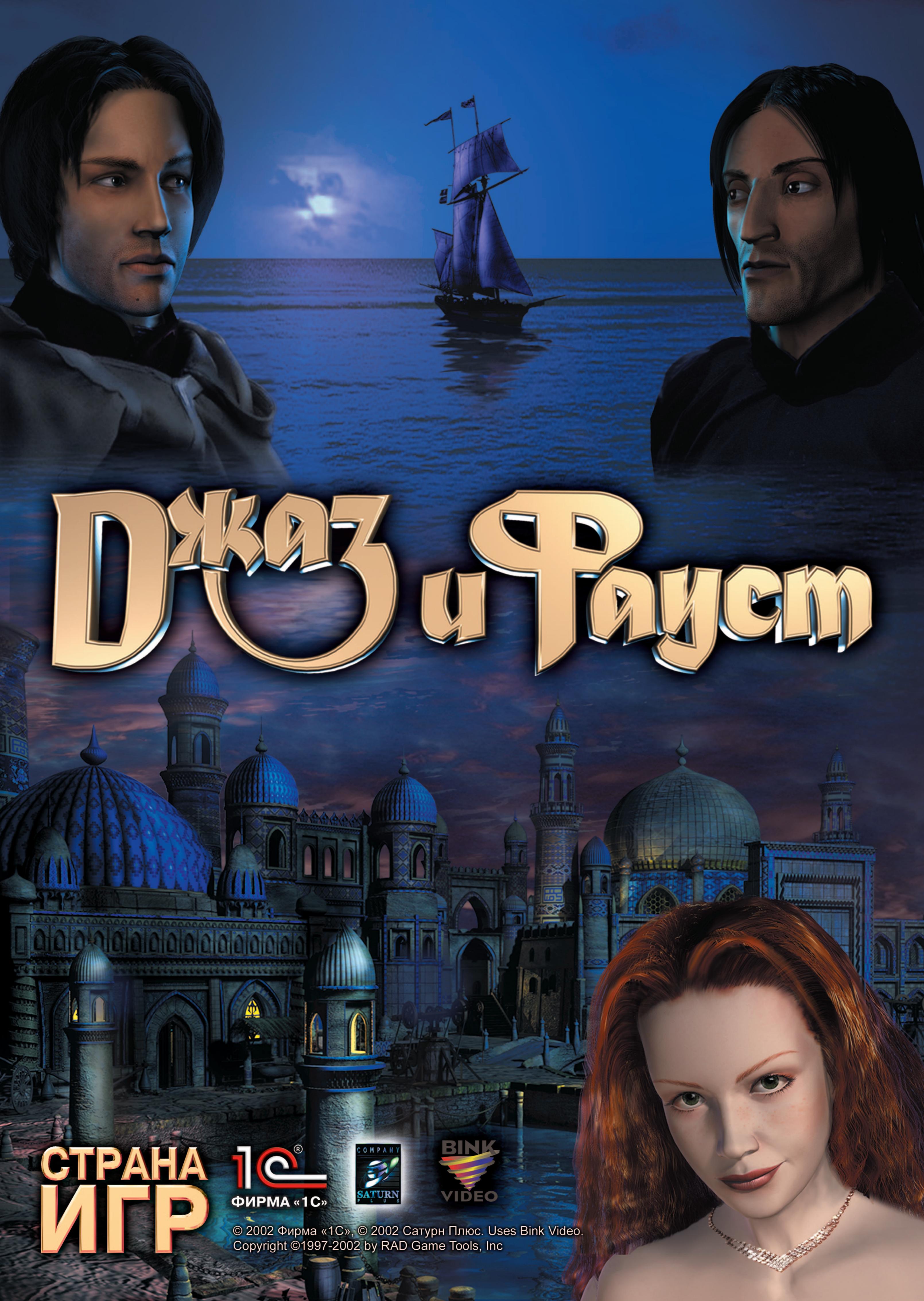
©2002 -Руссобит-М-. ©2002 -Warner Bros.-. © 2002 -Ubi Soft Entertainment-. All rights reserved.

Издатель "Руссобит Паблишинг", г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.2

е-mail: office@russabit-m.ru, www.russabit-m.ru

Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61;

Техническая поддержка : support@russabit-m.ru , т: 212-27-90



СТРАНА
ИГР

1C®
ФИРМА «1С»



BINK
VIDEO

© 2002 Фирма «1С», © 2002 Сатурн Плюс. Uses Bink Video.
Copyright ©1997-2002 by RAD Game Tools, Inc